MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

100 STRON Gry Telewizyjne i Konsole

SEGA SERVICE

WRZESIEŃ (9/96)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3zł 60gr
36000 zł

38

już znowu MOŻNA GRAĆ

PÓŁROCZE dopiero za PÓŁ ROKU

SHELLSHOCK

NORMALITY INC

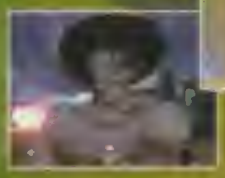
WATERLOO

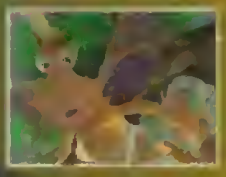
STREET FIGHTER ALPHA

Grafika: Road Rash (Pegaz Ass)

TAKIEJ INWAZJI KOMPUTEROWYCH

WYBRANE





...i wiele, wiele innych!

Wyłącznym dystrybutorem niniejszych produktów w Polsce, jest firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.
Adres: ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69.
Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl

PONIŻEJ ZAMIESZCZAMY LISTĘ DYSTRYBUTORÓW I SKLEPÓW FIRMOWYCH OFERUJĄCYCH NASZE PRODUKTY. ZAPRASZAMY!

Ami-COMA	Gdańsk, ul. Kartuska 245	tel.058-321044 w.8
ARTICA	Gdańsk-Wrzeszcz, ul. Matejki 6	tel.058-470262
	Sklep: Gdańsk ul. Gurwalska 45	
AVAX	Warszawa, Stanow Zjednoczonych 65	tel.022-130926
BILANG	Szczecin, Pl. Rodła 8	tel.091-594042
CD PROJEKT	Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3	tel. 022-250703
CLOCK	Warszawa, Wybrzeże Kościuszkowskie 21/27	tel.022-354265
DMG	Warszawa, ul. Grzybowska 3	tel.022-6208299
MIRAGE	Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4	tel.022-6711551
OPTIMUS BIS	Częstochowa, ul. Kopernika 10/12	tel.034-652974
STUDIO Komp.	Wrocław, ul. Kłaczki 4/1	tel.071-252458
USER	Kraków, ul. Rzemieślnicza 31	tel.012-668854

Sklepy firmowe:

BILANG	Szczecin, Plac Rodła 8 (sklep PAZIM)
MIKRO-FAN	Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
MEGAMEX	Łódź, ul. Piotrkowska 153
COMAT	Warszawa, Centrum Handlowe Dworzec Centralny paw.12
CMR Digital	Warszawa, Al. Jerozolimskie 2
AMIKOM	Białystok, ul. Piłsudskiego 38

NOWOŚCI Z FIRMY IPS COMPUETR GROUP! NOWOŚCI Z FIRMY IPS COMPUETR GROUP! NOWOŚCI Z FIRMY IPS COMPUETR GROUP!

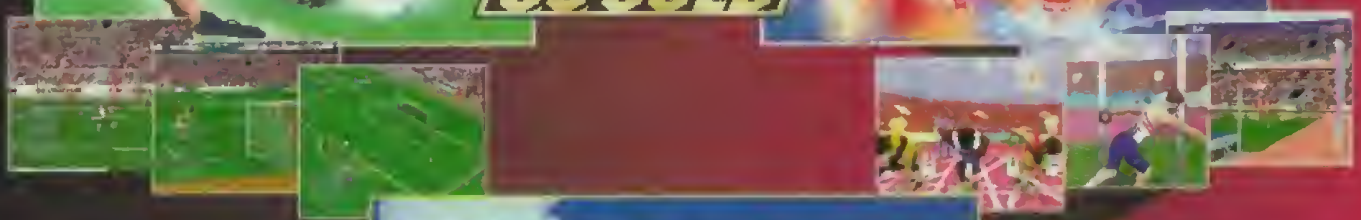
NOWOŚCI Z FIRMY IPS COMPUETR GROUP! NOWOŚCI Z FIRMY IPS COMPUETR GROUP! NOWOŚCI Z FIRMY IPS COMPUETR GROUP!

HITÓW NIE BYŁO NIGDY DOTĄD!

PROPOZYCJE NA JESIEŃ '96!

OFICJALNE
PRODUKTY
IGRZYSK
OLIMPIJSKICH
„ATLANTA '96"

US GOLD



Więcej informacji na temat tych i innych nowych gier udzielamy pod numerem telefonu w Warszawie:

671 15 51

LISTĘ DYSTRYBUTORÓW ORAZ SKLEPÓW FIRMOWYCH, ROZPROWADZAJĄCYCH NASZE PRODUKTY ZAMIESZCZAMY NA STRONIE OBOK!

MIRAGE

Dystrybutor: MIRAGE SOFTWARE & MEDIA, ul. Gen. Abrahama 4, Warszawa. Tel. 671 15 51

SUPER PRZEBOJE Z FIRMY MIRAGE SOFTWARE & MEDIA! SUPER PRZEBOJE Z FIRMY MIRAGE SOFTWARE & MEDIA!

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalne płyty główne ATO z procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 2 x 16 MB, sterownik PCI IDE, I/O, hasło dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zbox 380, 485A, zas 1 x 200 W, obudowy: tower lub desk top, klawiatura 101 klawiszy, typ: Microsoft, podkładka, Win 95PL, Works 3.0PL, Przewodnik Użytkownika, Program konfiguracyjny OPTI EASE. Podręcznik Użytkownika w języku polskim

5P75/8/850	2 499
5P100/8/850	2 699
5P120/8/1080	2 879
5P133/8/1080	3 169
5P150/16/1080	3 599
5P166/16/1080	4 099
5P200/16/1080	4 419

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD S-6x86 133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD 1GB, SVGA 1 MB PCI, Desktop lub Tower, klawiatura, mysz: OPTIMUS, pod, podręcznik użytkownika, program konfiguracyjny, pol/a środowisko Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4P133/4 528	1 619
5P75/8/850	1 859
5P100/8/850	2 049

Komputery Harvard

CPU AMD S-6x86X 133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, HDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, Desktop lub Tower, klawiatura, mysz: OPTIMUS, pod, podręcznik użytkownika, pol/a środowisko Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4H133/4/528	1 559
5H75/8/850	1 829
5H120/8/850	2 139
5H133/8/850	2 439

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami	779
GoldStar 15" SVGA kolor	1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami	1 119
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR	1 399
Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm DSD	1 761
SAMSUNG 17" CMG7377L GLi NI/LR	2 389
SAMSUNG 17" CFV7689L GLSi NI/LR	2 789
SAMSUNG 20" CFG9637L NI/LR	4 289

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD ROM/x4

7210 P75/8/840	4306
9220 P100/8/840	5096
7220 P100/8/1000	4865
5220 P100/8/840	6453
7230 P120/8/1000	5180

IBM Aptiva

CPU 5x86 160MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB Floppy, 512/1024 KB video memory, Creative Video LE hi soundboard, CD 300x/x4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide

5x86-100/8/635/14"	4792
P75/8/850/14"	5308
P75/8/850/15"	5648
P100/8/1200/15"	6329

Tulip

CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, PIDE HDD 1 MB PCI, klawiatura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP, DOS 6.2/WFW 3.11 lub Windows 95 PL

dt5-100/8/850/14"	4411
dt5-100/8/1200/14"	4897
dt5-120/16/1200/14"	5436
dt5-133/16/1200/14"	5943
dt5-166/16/1200/UTP/14"	7239

Drukarki HP

540 przenośna 300 dpi	772
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min	632
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str/min	990
850C, 600 dpi, 6 str/min, 1 MB	1418
1600C, 600 dpi, 6 str/min, 4 MB	3567
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1507
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2609
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3190
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4073
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4590

Oprogramowanie

Microsoft

Ms 3d Movie Maker Win 95	111
Ms Ancient Lands 1.0 Cd	151
Ms Beethoven 1.1 Cd	82
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd	86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95	107
Ms Cinemania 1996 Win	78
Ms Composers Collection FW	135
Ms Creative Writer Cd	45
Ms Dangerous Creatures	90
Ms Dinosaures Win Cd	78
Ms Encarta 1996 For Win	90
Ms Encarta 96 World Atlas	139
Ms Fine Artist	61
Ms Flight Sim. New York	94
Ms Flight Sim Japan Scenery	94
Ms Flight Simulator	53
Ms Flight Simulator 5.1 /Hawai	74
Ms Flight Simulator Carribean	94
Ms Fury 3 1.00 For Win 95 Cd	98
Ms Magic Schol Bus - Solar System	53
Ms Magic School Bus - Human Body	53
Ms Magic School Bus - Oceans Cd	119
Ms Music Central 1996 Cd	107
Ms Musical Instruments	90
Ms Schubert 1.0 Cd	82
Ms Simtuss 1.0 Cd	82
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom	90
Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom	82

Sony

Sony Cd Psx Criterion	146
Sony Cd Psx Descent	153
Sony Cd Psx Gex	146
Sony Cyberspeed	148
Sony Playstation	1143

Nintendo

Nintendo Biker Mice From Mars	168
Nintendo Jordan Adventure	111
Nintendo Judge Dredd	209
Nintendo Killer Instinct	184
Nintendo Konsola Sn+Disc	570
Nintendo True Lies	213
Nintendo Yoshis Island	168
Nintendo Konsola SN+DKC	570
Nintendo Konsola SNES	421

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT

Gameboy Konsola	173
Gameboy Ekran Powiększający	25
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	93
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Micro Machines	131
Gameboy Mr.Do	83
Gameboy Street Fighter 2	93
Gameboy Super Mario Land	61
Gameboy Tennis	59
Gameboy The Smurfs	117

Programy Edukacyjne

Atlas Świata Cd-Cartall	57
Attica Europeua Video Atla	174
Attica World Cup Soccer Ency	114
Bernard Of Hollywoods Martin	57
Dk Encyclopedia Of Science	117
Dk History Of The World	119
Dk My First Dictionary	82
Dk The Way Things Work	135
Dk Ultimate Sex Guide	110
Encyklopedia Kosmosu	90
Encyklopedia Przyrody Cartall	57
Essent.Coll.-Bussines	86
Euro Plus Business English	193
Euro Plus Level 2	180
Euro Plus Level 3	180
Historia Europy	70
Historia Świata	57
Interactive Alphabet	61
Longman Interactive English	286
Proste Drogi Cd	70
Syracuse Language Ang+Wol.Rec	82
Syracuse Language English 4-9	58
Video English	106

Gry

11-Th Hour	98
A.T.F Cd	107
Accross The Rhine	102
Aladin Activity Center	124
Allied General Mcr Mac	114
Alone In The Dark Trilogy	143
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Per	91
Anvil Of Dawn	115
Bad Mojo-Zycie Karaluchy	94
Battle Isle III	117
Burned In Time	110
Caesar II	107
Chronicles Of The Sword	106
Chronomaster	111
Command & Concuer	115
Conqueror Ad 1086	96
Crusader No Remorse	110
Cyber Judas	94
Cyvilization 2	107
D	123
Destruction Derby	94
Druid	100
Duke Nukem 3D	111
Fatal Racing	79
Formula 1 Grand Prix 2	119
Gabriel Knight II	139
Game Gun	139
Johnny Bazookatone	94
Knights Chase	111
Last Dynasty	102
Lords Of The Realm	57
Magic Carpert 2	107
Megapack 3	119
Megapack 5	127
NBA Jam	89
Normality	107
Offensive	113
Peter Rabbit An Of Garden	89
Polanie	45
Prisoner Of Ice	102
Raven Project	81
Red Rhino Cd	57
Ripper Cd	107
Road Warrior Quarantine II	86
Sea Legends	111
Setlers II	111
Shellshock	96
Shivers	102
Shockwave	93
Silent Hunter	123
Space Bucks Cd	107
Su 27 Flanker	123
Su 27 Flanker (Dos)	126
Swat Police Quest	115
Teenagent	57
Thunderhawk 2 Firestrom	119
Top Gun	115
Us Navy Fighters Gold	95
Warcraft II Expansion Pack	66
Warcraft II	119
Wetland Cd	102
Witchhaven Cd	102
World Rally Fever	98

Macintosh ☎

Joystycki

Thrustmaster PFG2	545
Thrustmaster RGS	442
Thrustmaster Wcs2	437
Extreme Wingman	139
Thunder Pad	48

Kierownica

Thrustmaster Formula 2	584

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

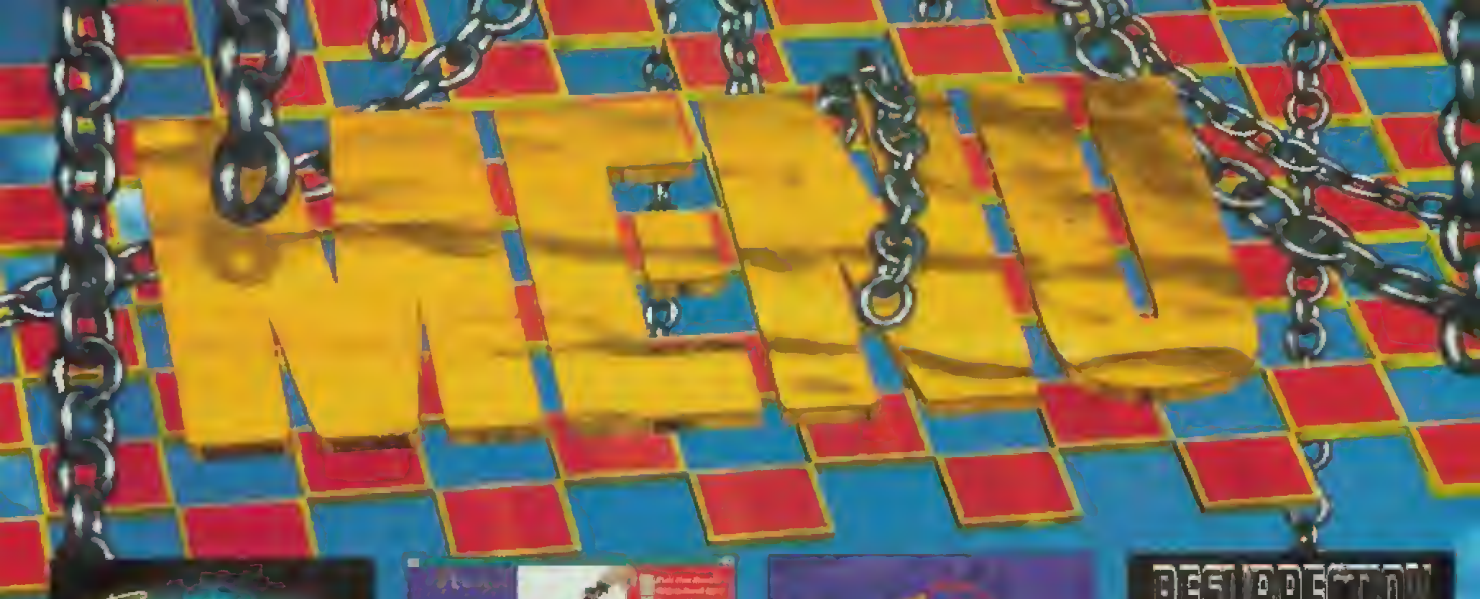
Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie. Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.

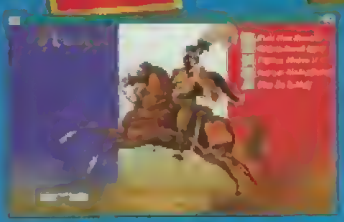
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86



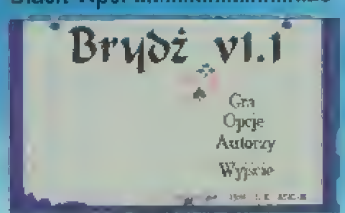
Afterlife 56

Albion.....50

American Civil War.....64


Battleground Waterloo.....66

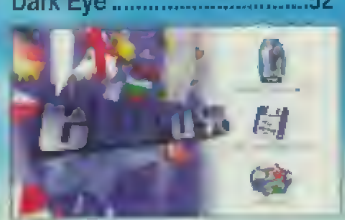
Black Viper 23

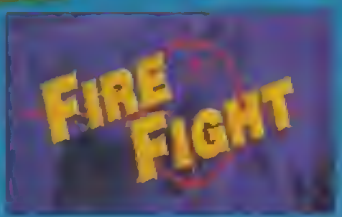


Brydż v1.1.....17

Chaos Overlords.....58
Chronicles of the Sword cz.2 48
Cyber Judas 63

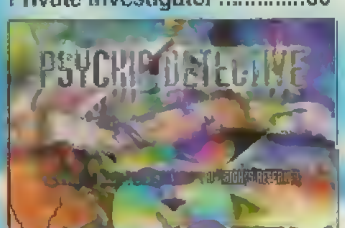
D 46
Dark Eye 52


Euro '96.....33



Fire Fight 34
Giełda Światowa 23

Judge Dredd.....36
Kings Maker 61
Longbow Apache.....38
Lords of the Realms 61
Nemac 4.....16
Normality Inc. 44
Onside Soccer.....32
Private Investigator 36



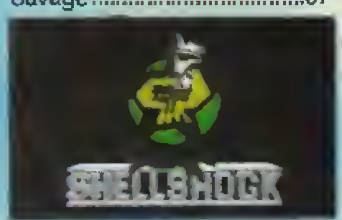
Psychic Detective.....42
Quake.....50

Revolution X.....37

Ripper 53

Resurection Rise 2 30

Savage.....37



Shellshock.....54
Speris Legacy 20
Teenagent (Amiga) 24
Timekeepers.....17
Tin Toy.....25
Toshinden 28
Tower 41
War College.....62
Warcraft 2 Expansion Set 60
Watch Tower 24
World Rally Fever 100
XP8.....25

■■■

Gry TV i konsole 68
6 Pack, Adidas Power Soccer, D, F1 Challenge, Gex, Iron Soldier, Kronika, Rayman, Ridge Racer Revolution, Scena PL, Speedball 2, Super Punch-Out, Supercross 3D, Tempest 2000. True Lies, Virtua Cop, Warlock,
Amiga Shareware.....18
Hardware 78
Kombat Korner.....26
KGB.....83
Manga Room 97
Rzut Okiem E3'96.....7
SS CD 37.....14

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Andrzej Cwalina, Tomasz Goralski, Marcin Karo Gdowski, Paweł Jankowski, Lech Kowalski, Robert Korzeniewski, Piotr Marciniewski, Jacek Marczewski, Kamil Metrak, Maciej Ogiński, Krzysztof Paplinski, Piotr Pawlak, Paweł Sitora, Bogdan Wiciński

Design & DTP
ProScript, Pegaz Ass® Design Group, Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 142.000 egz.

Adres redakcji
00-846 Warszawa 66
skrytka pocztowa 21
tel. (0-22) 624-91-47 (godz. 9-16)
fax (0-22) 620 9309
e-mail: secserv@poltbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

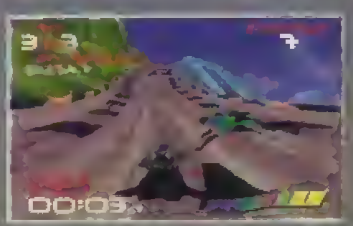
CENA 119 zł

CD PROJEKT

Pulsujące na najwyższych obrotach wyścigowe statki powietrzne o super-opływowych kształtach.
Tory, które kręcą się i zakręcają jak w Twoim najgorszym nocnym koszmarze.

Niedoścignione bestie. Pełne kolorów niebo. Tyle adrenaliny, że możesz jej skosztować... WipeOut jest szybki. Jaśniejące połacie ziemi 3D znikają za horyzontem. Twoi przeciwnicy zostawiają cię w tyle razem z kurzem...?

wipEout"

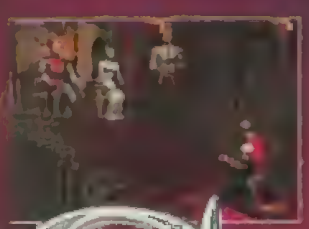
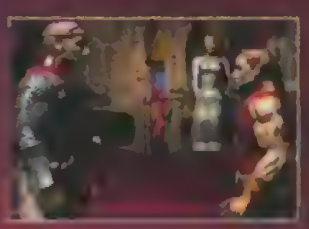
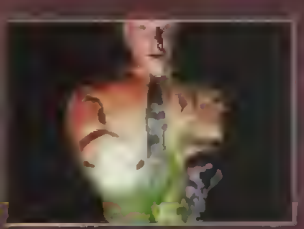


Ze składzikiem broni jaki masz pod maską i silnikami, które pokonują siłę grawitacji nie będziesz miał czasu żeby się tym przejmować. Lecisz prosto w następny zakręt i kierujesz swe oczy w przyszłość. Pościgowo-wyścigowy thriller który wielu graczom nie da chwili odpoczynku.

Po prostu bądź gotów na **WipEout...**

CENA 129 zł

CD PROJEKT

Chronicles of the Sword

Kroniki Miecza

Wspaniała gra przygodowa oparta o legendę o Królu Arturze. Jej fabuła osadzona jest w czasach króla Artura, a lokacje opowieści wierne są w 100% z przekazami historii.

Jako Gawain - jeden z rycerzy Okrągłego Stołu, musisz pokonać przyrodnią siostrę króla, złą czarodziejkę Morganę.

Kapitalna grafika w trybie SVGA, w pełni renderowane trójwymiarowe postacie. Doskonałe, digitalizowane dialogi. Gra zajmuje dwie płyty CD

DO KUPIENIA W SKLEPACH Z GRAMI KOMPUTEROWYMI W CAŁEJ POLSCE
ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH

Wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
ul. [illegible] Całkowska 7/3, 00-[illegible]26 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 31

Nowa Strefa!!!
str.13

Jeszcze całkiem niedawno łatwo było kontrolować to, co się dzieje na rynku gier, teraz zaś pojawiło się tak wiele nowych twarzy, że trudno je wszystkie zliczyć. Młode firmy: GTE ENTERTAINMENT, TELSTAR, CYBERFLIX, MAGNET INTERACTIVE, SHINY ENTERTAINMENT, o których praktycznie nikt wcześniej nie słyszał, przygotowują programy, które zaszokują publiczność. Mocno osadzeni na rynku giganci zgodnie z tym, co pisaliśmy w jednej z poprzednich relacji, konsekwentnie grupują siły i być może całkiem niedługo będziemy świadkami starcia nowego ze starym, rzecz jasna nie w sensie dosłownym.

FOX INTERACTIVE, oddział potentata rynku mediów, ma zamiar wzorem firm PHILIPS i BMG również zadomowić się na polu gier komputerowych. Trwają prace nad X-FILES, przeróbką głośnego serialu TV, lecz na razie nie ujawniono żadnego screenu z tego projektu. Nadzoruje go pomysłodawca serialu Chris Carter. Gracz wcielał się będzie w trzeciego agenta wspomagającego tandem Mulder & Scully. Do nakręcenia scen FMV zaproszono rzecz jasna gwiazdy X-FILES, Davida Duchovny'ego i Gillian Anderson.

Ukazała się już CYBERIA 2, a tymczasem na jednym z internetowych site'ów została podana oficjalna informacja o trzech kolejnych częściach tego produktu. CYBERIA 5 ma ukazać się w 1999 roku. Jeśli by rzeczywiście się tak stało, można by sprzedawać potem pięciopak zawierający wszystkie jej części z dopiskiem „Ewolucja w grach komputerowych na przestrzeni pięciu ostatnich lat wieku XX".

W trakcie wakacji ukazały się wreszcie oczekiwane od mniej lub bardziej dłuższego czasu tytuły: ALBION, PANDORA DIRECTIVE, QUAKE, TIME COMMANDO oraz Z. Prawdopodobnie już na początku września zaprezentowanych zostanie kilka nowych premier, a to ze względu na kolejną edycję londyńskiego ECTS.

Micz

AZRAEL'S TEAR

INTELLIGENT GAMES/MINDSCAPE

Ta gra jest oczekiwana przez koneserów ze względu na poważne podejście do tematu, pozbawione elementów komedii czy taniej parodii. Gracz wyrusza na podbój podziemnego królestwa w poszukiwaniu świętego Graala, napotka tam rzeczy, jakich nikt żywy przed nim nie miał okazji oglądać.

AZRAEL'S TEAR ma do zaproponowania środowisko gry, w którym widać nawet rysy na ścianach oraz szczegóły na witrażach. Nawet UNDER A KILLING MOON nie był tak szczegółowy, a w produkcji INTELLIGENT GAMES jeszcze dodatkowo napotykamy potwory zamieszkujące świat podziemnych świątyń. Przy okazji AZRAEL'S TEAR zdefiniuje minimum sprzętowe dla nowoczesnych gier. Na niczym poniżej Pentium 100 nie da się po prostu bez nerwów grać.

DAGGERFALL

BETHESDA SOFTWORKS

„Został mi zdradzony sekret Wszechświata, lecz droga do twojej duszy wciąż pozostaje dla mnie tajemnicą" – takie poetyckie próbki rodem z Williama Blake'a wypełniają należącą do BETHESDY stronę WWW. Oprócz nich mieści się tam kilka zapowiedzi nowych gier, wśród których czołowe miejsce zajmuje oczywiście THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL.

Pisaliśmy o tej grze już kilkakrotnie, bo jest o czym – oczekiwania wobec DAGGERFALL urosły do niebotycznych rozmiarów. Głównym autorem gry jest Julian Lefay, mający ambicję dorównać Peterowi Molyneux czy Chrisowi Robertsowi. Zapowiada on ciekawą jej cechę: żeby wypełnić daną misję, nie trzeba będzie znaleźć konkretnego przedmiotu, ale niejako wymyślić, w jaki sposób połączyć to co się posiada. Kolejne czyny wpływać będą na sposób, w jaki kluczowe postacie będą się odnosić do bohatera. Gra prawdopodobnie będzie dozwolona od 15 lat, ze względu na motywy erotyczne. Nie będzie to jednak miało niczego wspólnego z Harlequinem. Po prostu samo życie: żeby się gdzieś dostać, trzeba będzie na przykład zaciągnąć do łoża służącą, która ma dostęp do kluczy.

BETHESDA puszy się, że w ogromnym świecie Tamriel pojedynczy region wystarczyłby jako podstawa do osobnej gry RPG. Kiedy to cudo wreszcie się ukaże? Jeśli nie wydarzyła się żadna katastrofa, w chwili gdy to czytacie DAGGERFALL powinien już ukazać się na Zachodzie. Wszystkie źródła do końca utrzymywały, iż premiera nie zostanie przełożona.

DARK FORCES 2

LUCASARTS

W dzisiejszych czasach firma robi wielką łaskę publikując wcześniej niż to konieczne screeny ze swojej produkcji. DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT ma się pojawić dopiero na wiosnę 1997 roku, a LUCASARTS ujawnił dokładnie jeden porządny obrazek z gry (nie licząc nie mówiących prawie nic screenów z filmików). Oblega on aktualnie całą światową prasę.

W grze zastosowano wektorową grafikę mogącą być wyświetlaną nawet w 16 milionach kolorów. Program pracować będzie wyłącznie pod Windows'95, obsługiwać będzie sieć. Kyle Katarn oprócz strzelania z lasera, walczyć będzie również mieczem świetlnym, w pewnym momencie otworzy się przed nim kusząca możliwość popełnienia infamii i przyłączenia do sił Imperium. Czy ten ożeniony z Rebelią mężczyzna zerwie dotychczasowe więzy i zechce zasmakować zakazanego owocu? Wszystko pozostaje w rękach graczy.

skan by pipku

DOMINION

THE 7TH LEVEL

Firma THE 7TH LEVEL bez pardonu wkroczyła na rynek gier komputerowych. W najbliższych miesiącach zamierza zasypać go kilkoma ważnymi produkcjami, między innymi ACE VENTURA, RETURN TO KRONDOR. Dosłownie w ostatnich

tygodniach pokazał się MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR HOLY GRAIL. Firma nie zapomina o miłośnikach gier wojennych.

W DOMINION akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Jako kolonizator przystępujemy do zdobywania planety. W trakcie kolejnych misji zmagamy się w intensywnej walce z uzbrojonymi

wehikułami, terminatorami czy maszynami kroczącymi. Potyczki toczą się na zróżnicowanych terenach, a wszystkie obiekty zostały wyrenderowane z poszanowaniem najdrobniejszych detali. Przewidziano sieciową zabawę w osiem osób oraz możliwość tworzenia własnych scenariuszy.

FALCON 4.0

SPECTRUM HOLOBYTE

FALCON 3.0 jest nadal uznawany przez fanów symulatorów lotniczych za jeden z lepszych. Kiedy jeszcze w 1994 roku po raz pierwszy pokazano screeny z zapowiadanej wersji 4.0., trudno było uwierzyć – działo się to przed nadejściem FLIGHT UNLIMITED oraz EF2000.

W grze lata się myśliwcami F-16C. SPECTRUM HOLOBYTE zna już te maszyny na tyle dobrze, że można oczekiwać jeszcze większego realizmu niż w wersji 3.0. Bodaj najciekawszą implementowaną w FALCON 4.0. rzeczą będzie Campaign Manager. Sprowadza się do do tego, że na-

wet po naszym powrocie do bazy działania w powietrzu dalej się toczą. Jeśli na godzinę odejdzie się od komputera, to po powrocie i ponownym starcie zastanie się całkiem inną sytuację. Podobnie jak w F-14 FLEET DEFENDER „w powietrzu panuje duży tłok".

HEART OF DARKNESS

AMAZING STUDIO/VIRGIN INTERACTIVE

Po wielu perypetiach wyszło na jaw, że HEART OF DARKNESS ukaże się jesienią. Zapowiadany jest w sposób lakoniczny: najlepsza zręcznościówka jaką widział świat z intro, które posłużyło Disney'owi jako materiał do filmu „Toy Story". Oficjalne spotkanie AMAZING STUDIO z przedstawicielami wytwórni odbyło się rzeczywiście, na targach E3 w 1995 roku, gdzie omówiono szczegóły

przejęcia niektórych motywów HEART OF DARKNESS dla potrzeb filmu. Spowodowało to tak ogromny poślizg w wydaniu gry.

Przypomnijmy, ze autorami HEART OF DARKNESS jest duet Eric Chai (ANOTHER WORLD) oraz Frederick Savoir (FLASHBACK). Obaj pragnęli stworzyć świat dziecięcych lęków, w którym małe z pozoru rzeczy okazują się duże i groźne, owady czy grzyby nabierają złowieszczych kształtów. Główny bohater Andy rusza w tajemniczą krainę w poszukiwaniu swego najlepszego przyjaciela, wiernego psa. Odwiedzi siedem krain, w każdej z nich musząc przebrnąć nafaszerowany przeciwnikami labirynt. Ścieżkę dźwiękową przygotował – co staje się powoli tradycją dobrych gier – kompozytor z branży filmowej, który robił między innymi muzykę do westernu „Tombstone". Eric Chai przestrzega graczy, że w krainie HEART OF DARKNESS „Można zobaczyć rzeczy, które spowodują, iż nie ujrzy się następnego dnia". Chodzi tu prawdopodobnie o spędzenie całej nocy aż do świtu przed komputerem.

LOADED

INTERPLAY

Brygada bandziorów prowadzących dalekie od legalności interesy, ale akurat nie te, które im się zarzuca, została osadzona w najpodlejszym więzieniu w galaktyce. Udaje im się uciec, po czym od razu zabierają się za tropienie tego, kto ich wrobił.

Gracz wybiera sobie jednego z sześciu dżentelmenów, chwyta za wielkiego gnata, po czym rusza w skażony złem i wojną świat. Akcję widać będzie z góry, wraz ze szczegółami w stylu wyrwanych trzewi, krwi rozlanej na błyszczącej od czystości posadzce, realnych eksplozji. Na 15 poziomach nie zabraknie ukrytych komnat, bonusów, jak również łamigłówek.

Ta gra na PlayStation ukazała się już trochę temu (opis w SS'32), trudno przewidzieć, czy jej wskrzeszenie na PC stanie się sensacją. Któryś z autorów porównał LOADED z ośmiobitowym hitem GAUNTLET (na Atari zajmował pół kasety!). Jednak o ile tam poziom brutalności był niezauważalny, teraz znacznie wykracza poza skalę.

M.A.X.

INTERPLAY

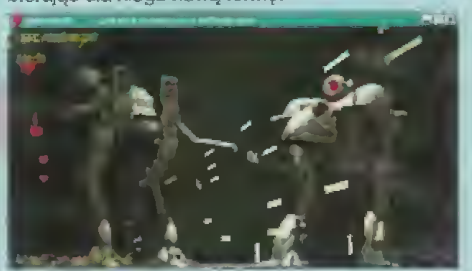
Tytuł nie jest imieniem, lecz skrótem. M.A.X. to Mechanized Assault & Exploration. Grę można zakwalifikować jako klon COMMAND & CONQUER. Dopracowana grafika SVGA oraz ponad dwadzieścia światów każą uznać środowisko gry za bogate i urozmaicone.

Wielkie korporacje poszukują terenów pod przyszłą eksplorację, wysyłając na poszukiwania oddziały androidów z zadaniem kolonizacji. Gracz ma możliwość tworzenia własnych wersji scenariuszy ustawiając parametry jednostek oraz terenu. Warto zwrócić uwagę na trójwymiarowy dźwięk Dolby Surround, w tego rodzaju grach przydałyby się faktycznie bardziej realistyczne niż dotychczas odgłosy. Ludzie, którzy mieli okazję zagrać w M.A.X. komentowali: „Dużo przyjemnych narzędzi do szerzenia destrukcji...".

MISSION FORCE: CYBER STORM

SIERRA ON-LINE

SIERRA wespół z DYNAMIX wydała w przeszłości dwa symulatory z serii EARTHSIEGE. Temat futurystycznych walk robotów spodobał jej się na tyle, że zamierza teraz kontynuować temat wybierając dla niego nową formę.



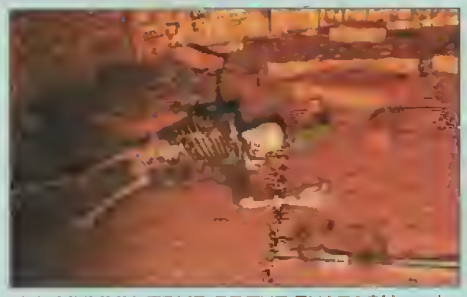
W walce z zastępami wroga posługujemy się armią robotów zwanych Biodermami. Hasło „heksy i tury" dość jednoznacznie wyjaśnia sposób prowadzenia rozgrywki. Biodermy możemy podrasowywać różnymi stymulatorami, co oprócz tymczasowego zwiększenia ich sprawności pociąga za sobą ryzyko ich późniejszego nieposłuszeństwa. Ponoć w zależności od potrzeb parametry MISSION FORCE można regulować tak, by móc grać w poważną grę wojenną lub zręcznościową rzeźnię.

MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH

INTERPLAY

Alexandria to miasto w Egipcie położone na wybrzeżu Morza Śródziemnego. Prowadzone są tam prace wykopaliskowe. Na grupę archeologów pada klątwa, prawdopodobnie uwolniona z jednego z odkrytych grobowców. Przysłany na miejsce tragedii bohater musi się zorientować, co jest grane i zablokować dalszy rozwój epidemii.

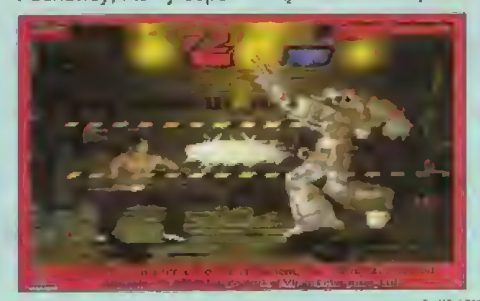
Oto wreszcie „aktorski patron gier komputerowych" Malcolm McDowell zatrudnił się przy produkcji przygodówki. Malcolm ma być wspierany przez grupę zawodowych aktorów, ale ich nazwisk na razie się nie podaje (by nie psuć wrażenia). MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH zawiera 50 minut filmików oraz 50 łamigłówek. Poruszanie się po antycznych budowlach i reliktach pozostałych w Egipcie po II Wojnie odbywa się w sposób znany choćby z MYST. Podawana jest informacja, że muzykę do MUMMY przygotował zespół, który zrobił ścieżkę dźwiękową techno z filmowego MORTAL KOMBAT. Szkoda, że autorzy niewiele mówią o istocie gry, za to na okrągło trąbią o talentach McDowella.



PRAY FOR DEATH

LIGHT SHOCK

Jest gdzieś daleko wymiar bez czasu i przestrzeni (to tylko jeden ze skromnych pomysłów nowatorów z LIGHT SHOCK), gdzie Śmierć organizuje turnieje zapraszając do nich potępieńców. Pechowcy, którzy odpowiedzą na wezwanie, muszą walczyć z kościejem i jeśli przetrwają, zwracane jest im życie. Przegrani błagają na kolanach, by ponownie ich uśmiercić – w „Muminkach" były straszniejsze historyjki...



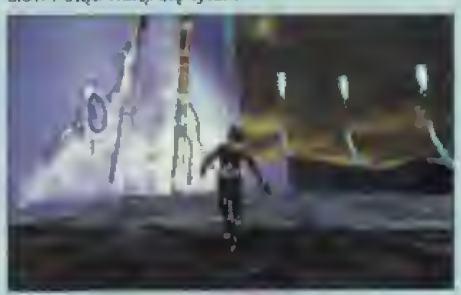
Trochę danych dotyczących tego mordobicia: 12 wyrenderowanych scenerii, 10 gotowych do walki kolesiów, kilka różnych trybów gry, jeden z nich umożliwia walkę w teamie. Trochę to jest wzorowane na RISE OF THE ROBOTS, ciekawe czy okaże się lepsze w graniu.

MURDER DEATH KILL

SHINY ENTERTAINMENT

Choć opinia publiczna nie cierpi na niedomiar bulwersujących doniesień, pojawia się kolejne – kosmiczny najazd! Znów ta sama idiotyczna fabuła o przybłędach-najeźdźcach, którzy nie zważając na moralną degrengoladę ludzkości oraz ogólne zanieczyszczenie powietrza upodobali sobie za cel podbicie akurat Ziemi. Rzecz dzieje się w przyszłości, bohaterami zręcznościowej akcji są przede wszystkim roboty.

Nie mająca jeszcze na swoim koncie sukcesów firma SHINY ENTERTAINMENT próbuje się reklamować w dość zawiły sposób: „My co prawda nazwaliśmy tę grę zupełnie inaczej, ale cała branża wypowiadała się o niej tylko za pomocą trzech słów i stąd wziął się tytuł".

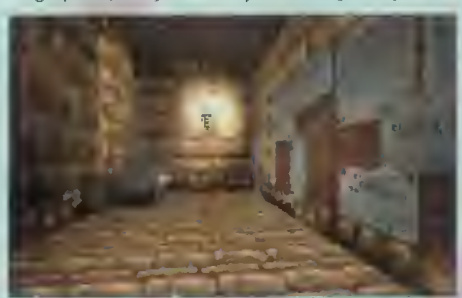


REALMS OF THE HAUNTING

GREMLIN INTERACTIVE

Autorzy REALMS OF THE HAUNTING śmieją się, że w ich grze nikogo nie będą straszyć ghoule czy gobliny. Zapanuje strach przed nadejściem nowej ery ciemności. Kto za tym stoi? Co za dziwaczne obrzędy dokonują się w podziemiach klasztoru Saint Michel? I wreszcie – czy legenda o świętym Relikwiarzu Dusz, który odnaleziony ma przywrócić Ziemi pokój, jest prawdziwa? Wszystko to oraz sporo więcej wyjaśni się już jesienią.

Engine 3D lepszy niż w DOOM i może trochę gorszy niż w QUAKE, spore zróżnicowanie terenu, przerywnikowe scenki FMV cechują ten produkt. Na odwiedzenie oczekują cztery wymiary: piekielny, ziemski, duchowy oraz boski. W każdym z nich pokonać trzeba złego, dużego i brzydkiego pana, który ma w zapasie bitną armię.



RED BARON 2

SIERRA ON-LINE

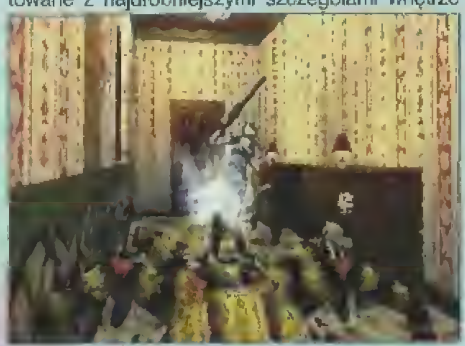
Kontynuacja uznanego symulatora zatytułowanego RED BARON ma zawierać wszystkie podstawowe atrybuty nowoczesnej produkcji tego typu: SVGA, edytor do tworzenia własnych misji, możliwość grania w sieci. „To całkowicie nowa gra" – entuzjazmuje się jej autor, dawniej pracownik MICROPROSE, współtwórca FALCON 3.0.

Do wyboru będzie 35 samolotów, na których można służyć w siłach USA, Anglii, Francji i Niemiec. Wykorzystany został engine 3Space, zastosowany wcześniej w symulatorze lotniczym SILENT THUNDER oraz EARTHSIEGE 2.

RESIDENT EVIL

CAPCOM/VIRGIN

Nie pomijajcie tego tytułu, bo ma on sporą szansę zrobić zamieszanie na rynku PC. Przygotowane z najdrobniejszymi szczegółami wnętrze dostojnej rezydencji wraz z katakumbami plus postacie niczym z BIOFORGE tworzą wizualną całość. Pisaliśmy już, że przypomina ona ALONE IN THE DARK, starano się wyeliminować niedogodności wynikłe z nagłych zmian ustawienia kamery. Monochromatyczne, trwające kilka minut intro kosztowało ćwierć miliona funtów, robiąc oszołamiające wrażenie.

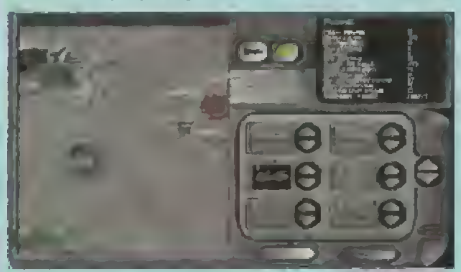


STAR GENERAL

SSI

Wymieńmy dla porządku kolejne tytuły z serii 5-STAR: PANZER GENERAL, ALLIED GENERAL, FANTASY GENERAL, STAR GENERAL. Tego czwartego jeszcze nie ma, ale lada miesiąc się ukaże.

STAR GENERAL posiada identyczny interfejs co poprzednicy, najklasyczniejszą w świecie heksagonalną planszę oraz podział na tury. Nie same militaria będą się liczyć, ważne punkty rozgrywki stanowi między innymi budowanie miast, fabryk



oraz orbitalnych stacji. Grę wyróżnia też możliwość prowadzenia działań wojennych w niejako dwóch płaszczyznach – bezpośrednio w przestrzeni kosmicznej, jak również na powierzchniach planet. Przed wakacjami pisaliśmy o STARCRAFT z BLIZZARD, pewnie obie firmy będą się kłócić, kto pierwszy wpadł na pomysł przeniesienia wojny ze świata fantasy w kosmos.

TERMINATOR: SKYNET

BETHESDA SOFTWORKS

W strzelaninach 3D coraz częściej spotykać będziemy zbudowanych z wielościanów, trójwymiarowych przeciwników. Jeszcze inną subtelną różnicą dzielącą SKYNET od TERMINATOR: FU-

TURE SHOCK jest fakt, iż działa w rozdzielczości SVGA. Jednak podstawową cechą TERMINATOR: SKYNET ma być rozbudowana do niemożliwości opcja MultiPlayer – gracze będą mogli szaleć grupowo dzięki połączeniom kablowym, przez modemowe, aż do globalej sieci Internet. Scenerie pozostaną niezmienione od czasu FUTURE SHOCK – to samo zburzone Los Angeles, pełne samochodowych wraków oraz innych szczątków na ulicach.

TIMELAPSE

GTE ENTERTAINMENT

Nie ma co się rozwodzić: mamy do czynienia z przeciętną przygodówką z renderowaną grafiką, w której bada się zaginione kultury. Scenerie obejmują Wyspę Wielkanocną, Egipt, a nawet pozostającą wciąż w sferze mitu Atlantydę. Fabuła sugeruje, co jest jedną z istniejących acz nie uznawanych przez naukowców hipotezą, że kolebką wszystkich ziemskich cywilizacji była położona na

Oceanie Atlantyckim wyspa. Gdy stało się już pewne, że nadejdzie zagłada, mieszkańcy Atlantydy odpłynęli i zasiedlili nieznane wcześniej lądy. Wszystkie historyczne miejsca zostały w TIMELAPSE bardzo wiernie odtworzone, szkoda tylko, że animacje pojawiają się niemal wyłącznie podczas rozwiązywania zagadek.

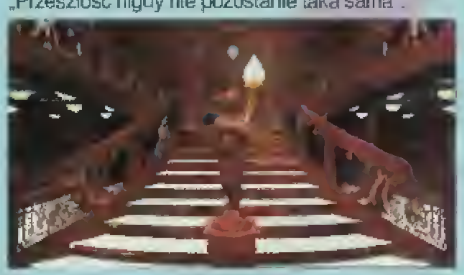
TIMELAPSE: ANCIENT CIVILIZATIONS oferuje sposób poruszania się w czterech kierunkach, trudne łamigłówki, martwy świat w którym oprócz podziwiania starożytnych rzeźb nie ma wiele do roboty. To taki ANCIENT EMPIRES gier przygodowych.

TITANIC

CYBERFLIX/GTE ENTERTAINMENT

Mająca artystyczne ambicje firma SANCTUARY WOODS jeszcze przed wakacjami ogłosiła, że po wydaniu ORION BURGER wycofuje się z rynku gier komputerowych. A przecież był to jeden z nielicznych producentów „poważnych" przygodówek (akurat ORION BURGER stanowi tutaj wyjątek), na którego koncie znajdują się choćby RIDDLE OF MASTER LU czy zrobiony we współpracy z PRESTO STUDIOS THE JOURNEYMAN PROJECT. Nawiasem mówiąc, BRODERBUND zapowiedział, odległe co prawda, wydanie THE JOURNEYMAN PROJECT 3. Czyżby ten upadły anioł miał się podnieść? Raczej nie, gdyż firma dość niechętnie wypowiada się o innych projektach, zaś jej stronę WWW wypełniają głównie konkursy i informacje o współorganizowanych imprezach. Szczerze mówiąc, nie wróży to niczego dobrego.

Wracając do głównej myśli – sukcesorem SANCTUARY WOODS stanie się amerykańskie CYBERFLIX. Ta firma, która zauroczyła nas grą DUST, planuje na jesień inną niebanalną przygodówkę TITANIC: A JOURNEY OUT OF TIME. Gracz jako agent brytyjski płynie feralnym rejsem Titanica w 1912 roku. Sposób poruszania się po ciasnych kajutach przypomina DUST, tyle że ruch jest znacznie płynniejszy. Cieszy zainteresowanie autorów historią i próba wiernego przekazania atmosfery tamtych lat, co wyraża się w muzyce oraz graficznych szczegółach. Hasło reklamowe TITANICA brzmi: „Przeszłość nigdy nie pozostanie taka sama".



URBAN RUNNER

SIERRA ON-LINE

Dziennikarz umawia się na przeprowadzenie wywiadu z podejrzanym jegomościem. Gdy przybywa na miejsce, tamten leży jak długi. Dziennikarz, jako że świadkował zbrodni, skazany zostaje przez bandytów na odstrzał, udaje mu się jednak zbiec. Od tego momentu rozpoczyna się podszyta thrillerem akcja.

O bogatych planach wydawniczych SIERRY nie trzeba powtarzać – jest to oczywiste. Przygotowany przez jednego z satelitów giganta, COKTEL VISION, URBAN RUNNER, w Stanach już się ukazał, lada chwila należy się go spodziewać i u nas. Jest to film interaktywny w stylu SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE. Wszystko zostało nakręcone kamerą, co wskazuje na to, że URBAN RUNNER wiele będzie łączyć z PHANTASMAGORIA 2. Z katastrofalnym pod względem aktorskim THE LAST DYNASTY łączy URBAN RUNNER nazwisko reżysera gry. Można prorokować, że ma on przed sobą długą i ciernistą drogę przez tamy światowych magazynów o grach...

ULTIMA ON-LINE

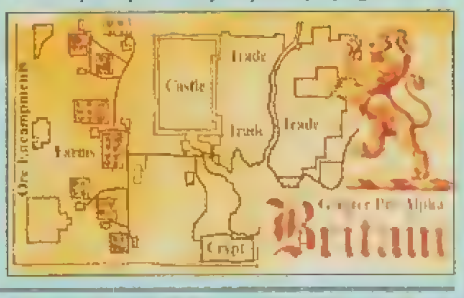
ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

„Samoregulujące się środowisko" – takim enigmatycznym zwrotem ORIGIN określa mający ukazać się jeszcze przed ULTIMĄ 9 projekt. Nosi on nazwę ULTIMA ON-LINE i przenaczony będzie do gry w sieci.

Nie wiadomo do końca, jak to będzie technicznie wyglądało, ale autor Richard Garriott wiąże

swój projekt z możliwością grania przez Internet. ULTIMA ON-LINE pozwala na równoległe przebywanie ponad 200 graczy w jednym świecie. Nie każdy zostaje panem rycerzem czy magiem, zdarzać się będą pospolitsze profesje, takie jak karczmarz czy kowal. Każda z postaci ma swoje własne życie, pośrednio określony cel. Program pozwalać ma na swobodną konwersację pomiędzy wszystkimi postaciami. Do tego trzeba dodać obecność w grze NPC, na przykład grupki bandytów, która za dnia rabuje na ulicach, a wieczorami zapija w karczmie. Innym przywoływanym przez Garriotta przykładem jest smok, któremy gdy skończy się naturalne pożywienie, zaczyna go szukać w miastach.

Składniki czarów zostaną przeniesione z ULTIMA 8: PAGAN, engine graficzny również jest do niej zbliżony. Trudno powiedzieć, co się stanie gdy w okolicach Gwiazdki (kto im tam wierzy?) ULTIMA ON-LINE dotrze do sklepów. Być może zapanuje totalne szaleństwo, albo tylko pod warunkiem, że zapewniona zostanie dostateczna szybkość działania programu, zwłaszcza przy dużej liczbie uczestników tej komputerowej sesji role-playing.



UNREAL

EPIC MEGAGAMES

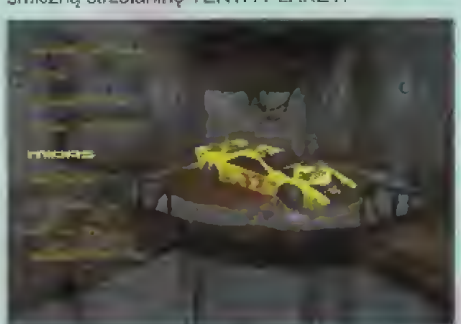
Okazało się, że można trochę sobie odpuścić wychwalanie QUAKE czy przewidywanie cudów mających wydarzyć się w PREY i REALMS OF THE HAUNTING. Oto EPIC MEGAGAMES planuje premierę UNREAL, którego naturalność odwzorowania środowiska 3D po prostu bije wszystko na głowę.

Program działa wyłącznie w środowisku Windows, zawiera w pełni trójwymiarowe potwory oraz dynamiczne cienie, co akurat również oferuje PREY. Wszystkie potwory rzucają cienie, światło z pochodni rozchodzi się jak w rzeczywistości. Wydarzeniom towarzyszą atmosferyczne odgłosy, z tym że mimo wszystko zdecydowano się umieścić w tle soundtrack. W świetle swych zalet wizualnych tytuł „Nierzeczywisty" wydaje się nieco mylący.

X-CAR

BETHESDA SOFTWORKS

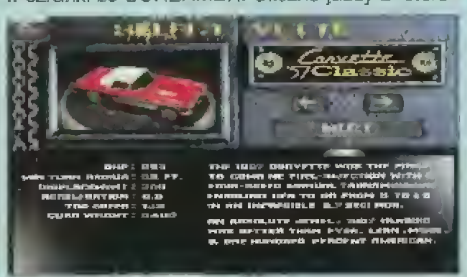
BETHESDA zainwestowała również w wyścigi, proponując jazdę w X-CAR. Na pewno nie będzie to realistyczny FORMULA ONE GRAND PRIX 2, bliżej X-CAR do zręcznościowych zabaw w rodzaju SCREAMER. Firma planuje także wypuścić kosmiczną strzelaninę TENTH PLANET.



VETTE

MICROPROSE

Zaskakujące wyścigi VETTE: SAN FRANCISCO THRILLS ma do zaproponowania MICROPROSE. Po nie najlepszym TRACK ATTACK firma szykuje wreszcie coś, co może stawać w szranki ze SCREAMER. Uliczne jazdy z fotore-



alistyczną grafiką mają miejsce w San Francisco – pamiętamy z amerykańskich filmów akcji (np. „Bullit" ze Stevem McQuinnem) sceny, gdy wozy policyjne goniąc bandytów podskakują na charakterystycznych muldach, jakimi usiane jest wiele ulic tego miasta. W VETTE wybierając jeden z siedmiu samochodów należy uważać zwłaszcza na jadące z włączonymi kogutami radiowozy, nie powinno się również tratować przechodniów.

WIZARDRY NEMESIS

SIR-TECH

Gatunek RPG wkrótce przeżyje prawdziwy renesans. Według pierszeństwa: DAGGERFALL, LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY, DIABLO, RETURN TO KRONDOR, BETRAYAL IN ANTARA stanowią istne perełki. Obok nich lokują się tytuły mniejszej rangi, ale również nieźle się prezentujące. WIZARDRY NEMESIS jest jednym z nich.

Siedem lat temu pojawiła się pierwsza część cyklu WIZARDRY, do 1992 roku ukazało się ich siedem. Teraz powstaje nowa gra mająca w tytule słówko WIZARDRY (czarodziejstwo), ale fabularnie ani jakościowo nie mająca nic wspólnego z tamtymi tytułami. Grafika WIZARDRY NEMESIS to statyczne obrazki, co pewien czas pojawiają się filmiki pokazujące przechodzenie pomiędzy ważniejszymi lokacjami. Całość najbliższa jest DRAGON LORE. Autorzy zapowiadają nowatorski automapping – w grze CRYO tego nie było.

Wydarzenia dzieją się w krainie Nithera, akcja kręci się wokół magicznych talizmanów, które trzeba zabezpieczyć przed zakusami sił zła. Elementy RPG mieszać się będą z typowo przygodowymi. Program mieści się na 4 kompaktach.

WAR WIND

SSI/MINDSCAPE

WAR WIND będzie historycznie pierwszą grą wojenną SSI rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Cztery rasy rozpoczynają walkę na gruzach antycznego imperium, każda z nich potrafi posługiwać się orężem i magią. W dążeniu do dominacji oprócz walki muszą zadbać o dobre rozgrywanie spraw dyplomatycznych oraz ekonomicznych. Ponad 30 misji ma zapewnić bardzo dużo zabawy.

Autorzy wykorzystują ponoć engine z gry SILENT HUNTER, mają również rozpracowany WARCRAFT, by wziąć co najlepsze z niego i dodać trochę swojego. Ciekawe, jak wypadnie pojedynek pomiędzy WAR WIND i STAR GENERAL? To zapewne przyniesie SSI odpowiedź, którą drogą dalej podążać – konsekwentnie konserwatywną czy nowatorską.

AD 2044

L.K. AVALON

Pomysł zrobienia nowoczesnej polskiej gry, która mogłaby konkurować z zachodnimi produkcjami, zrodził się w rzeszowskim L.K. AVALON wiosną 1994 roku. Pierwsza publiczna prezentacja produktu zalutułowanego AD 2044 odbyła się rok później na targach Playbox w Katowicach. Teraz gra jest już gotowa i 9 września trafi do sklepów. Czy spełni wszystkie oczekiwania?

Fabuła AD 2044 opowiada o ponurych czasach przyszłości, gdy władzę na Ziemi przejęły kobiety. Kłania się w tym momencie „Seksmisja" Juliusza Machulskiego, na którym to filmie niedosłownie bo niedosłownie, ale po części autorzy AD 2044 wzorowali się.

„Wizualizacja przestrzeni nasuwa skojarzenia z DESCENTEM" – tak o grafice AD 2044 wypowiadał się pewien osobnik, za co należy mu się dwója. Grafika bowiem nasuwa skojarzenia przede wszystkim z legendarnym THE SEVENTH GUEST, którego nawiasem mówiąc rzeszowscy autorzy rozpoczynający projekt w ogóle nie widzieli. Najazdy kamer odbywają się w sposób płynny, nie trzeba czekać, tak jak

w grze TRILOBYTE. Efektem tego systemu jest jednak również to, iż wiele zagadek sprowadza się do poszukiwania zakamuflowanych obszarów lokacji (kliknij u dołu prawej nogi stołu, a wówczas zdołasz do niego podejść!).

Po opublikowaniu AD 2044 autorzy zamierzają nawiązać kontakt z poważnym zachodnim wydawcą i wyekspediować swojego ukochanego dzidziusia w podróż dookoła świata. Ma on poważne szanse nawiązać rywalizację z renderowanymi przygodówkami w stylu TIMELAPSE czy TITANIC. Gra wydana zostanie na dwóch kompaktach, w Polsce kosztować będzie około 120 złotych. Mamy nadzieję, że już w następnym numerze uda nam się zamieścić jej recenzję.

STREFA

STRONNICZY PRZEGLĄD RYNKU GIER KOMPUTEROWYCH

CD PROJEKT

Nasz adres: CD Projekt, ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel./fax (0 22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Witamy na stronie 13. Znaleźliśmy się tu dlatego, że mamy Wam sporo do powiedzenia, a nie bardzo wiedzieliśmy, jak to zrobić. Trochę nam się znudziły reklamy w stylu „jesteśmy naj...". Stwierdziliśmy, że chcemy Wam przekazać coś więcej, niż listę wydawanych przez nas gier i ich cen. A teraz dla tych, którzy nie znają naszej firmy, parę słów o nas: zajmujemy się wydawaniem i dystrybucją gier oraz programów na PC CD-ROM. Robimy to już ponad dwa lata i strasznie nam się to podoba. OK, ale co nas wyróżnia wśród innych firm na rynku: średnia wieku wynosi 23 lata (i tylko dlatego, że niektóre jednostki zawyżają nam statystyki). Poza tym uważamy, że komputery najlepiej nadają się do grania i tak też je często wykorzystujemy, obciążając biurową sieć do granic możliwości (klasyką są już mecze w WARCRAFT I C&C). Na razie tyle - zapraszamy do lektury!

NEWs z pierwszej ręki

OD SIERPNIA W SKLEPACH:

DEADLINE - wyobraź sobie, że zostałeś dowódcą oddziału antyterrorystycznego. Od Ciebie zależał będzie los zakładników przetrzymywanych przez największe menty i inne czarne charaktery współczesnego świata. Jeśli przytrzymasz swoje nerwy na wodzy i od razu nie urządzisz jatki rodem z filmów z Arnoldem S., może misja zostanie uwieńczona sukcesem. Przekonasz się osobiście, jak ciężkim kawałkiem chleba jest odbijanie zakładników.

ESPN Extreme Games - jesteś zagorzałym miłośnikiem rolek, deskorolki lub roweru górskiego? Najwyższy czas porzucić codzienną jazdę w okolicach domu, rodzinnym mieście czy weekendowe wycieczki. Nadszedł czas aby stawić czoła najtrudniejszym trasom, jakie stworzyła Matka Ziemia. Czas, aby stanąć na starcie wyścigu, aby zmierzyć się z piętnastoma zapaleńcami, którzy mają ten sam cel co Ty - wygrać! Dołożą wszelkich starań, aby tego dokonać, nawet jeśli będzie to się wiązało z lekkimi (i nie tylko) obrażeniami ciała. UWAGA: wszystkie chwyty dozwolone!

ASSAULT RIGS - Ogólnoświatowa Sieć zbliża ludzi na świecie. Ale nie wszyscy przychodzą w pokoju... Assault Rigs jest cyberstarciem przyszłości - komputerową walką, w której wirtualne pojazdy walczą o uzyskanie kontroli nad strefą pełną pułapek, ale także energii. Ostra młócka - coś dla miłośników gier akcji w stylu DOOMa.

ZAPOWIEDZI NA WRZESIEŃ:

STRIKER '96 - lada dzień w sklepach: najnowsza piłka nożna na PC.

BLUE ICE - podróż przez krainę pełną zagadek i łamigłówek utrzymana w niesamowitym klimacie.

DIABLO - gra RPG z izometryczną grafiką (SVGA). Mamy nadzieję, że premiera tej długo oczekiwanej gry nie opóźni się.

ALBION - niesamowicie rozbudowana gra RPG, bajecznie kolorowa, ręcznie rysowana grafika.

PSYGNOSIS BLIZZARD ENTERTAINMENT Blue Byte Interplay DK

GDZIE KUPOWAĆ GRY?

W cyklu artykułów co miesiąc będziemy starali się polecić jeden sklep z grami. Nadsyłajcie do nas swoje opinie (dobre i złe) o sklepach z grami komputerowymi z dopiskiem „Gdzie kupować gry?". Najciekawsze wydrukujemy. Będziemy tworzyli listę polecanych przez nas sklepów, co miesiąc dokładając jeden adres.

Na początek polecamy – nieskromnie – nasz sklep firmowy mieszczący się w Warszawie przy ul. Indyjskiej 25A. Sprzedawcy wyposażeni w iście anielskie zapasy cierpliwości, w 99,999% znający oferowane oprogramowanie pomogą w wyborze, a także w ewentualnych problemach. W naszym mniemaniu sprzedaż gier komputerowych nie ogranicza się jedynie do wnikliwej prezentacji szczelnie zapieczętowanych pudełek. Na każde życzenie dokonujemy prezentacji wybranego tytułu na komputerze. Aha... byśmy zapomnieli – podobno mamy największy wybór gier na konsolę Sony Playstation w Warszawie (w Polsce?). Zapraszamy. Szczegółowe informacje można uzyskać pod numerem telefonu (0-22) 672 80 18.

W połowie września otwieramy dwa nowe sklepy firmowe w Warszawie i w Krakowie. Szczegóły w następnym numerze.

POLSKIE PROGRAMY

Od dawna mieliśmy sygnały, iż brakuje Wam programów po polsku i polskich. Odpowiedź na tę potrzebę rynku nie mogła przyjść z dnia na dzień. Ale mamy już pierwsze wyniki. Podpisaliśmy umowy z firmami LERYX/LONGSOFT i SEVEN STARS. Startujemy z produkcją polskich programów na CD-ROMach. Na pierwszy ogień idą: dla dzieciaków: TURNIEJ ORTOGRAFICZNY I LEW LEON (demo na następnym COVER CD) oraz INWESTOR - symulacja giełdy papierów wartościowych. Programy te niedługo trafią do sklepów. O szczegółach poinformujemy wkrótce.

A propos. Jeśli czytają nas ludzie, którzy zrobili, robią lub zrobią grę albo program nadający się do wydania i chcą go wydać na godziwych warunkach, to zapraszamy do współpracy. Prosimy o kontakt (adres i telefon - patrz nagłówek).

GORĄCA 10 sierpień'96

dziesięć najchętniej kupowanych gier w sklepie firmowym CD Projekt w dniach 15.07-15.08.

1. THE SETTLERS II
2. WARCRAFT II EXPANSION SET
3. MEGAPAK 5
4. DUKE NUKEM 3D
5. COMMAND & CONQUER
6. DESTRUCTION DERBY
7. GRAND PRIX II
8. WARCRAFT II
9. CIVILIZATION II
10. NOWY TEENAGENT

Ogłoszenie płatne. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść.

secret service CD 38

... mały rekord świata...?

Zacznijmy od GATEWAY ... przygodowej, która ... otwiera ... kompakt. **Konkurs! Konkurs!** ... specjalnym konkursie, który ... wraz z ... LEGEND ENTERTAINMENT. Na czym ... **Otóż pierwsze pięć osób, które przysłe nam na kartce pocztowej przepisane z ekranu ostatnie zdanie, kończące GATEWAY, otrzyma jako nagrodę zestaw wszystkich gier LEGEND ENTERTAINMENT wydanych na przestrzeni ostatnich lat.** Czekamy ... przygodowkowych ... wyjadaczy! Przy okazji ... że ... zestaw ten ... dla tego ... zestaw ten kiedykolwiek się ... w sobie takiego ponadczasowego ...

... sił ... 22 ... SECRET SERVICE CD'38, nie ... kilku ... patchy ... zapowiedzi ... programów ... materiałów ...

Quake ... od dawna oczekiwany

Zaraz po GATEWAY przejrzyjcie zapowiedzi ... powinny ... wam pojęcie, czego można ... w najbliższym czasie. Najciekawsze jest to, że ... większości zapowiadanych ... na CD'38 ... to po prostu drugi rzut 1996 roku, który ma szansę dojrzeć ...

A ... dopiero przygrywka ... Proponujemy jednak ... na deser (byłby to największy ... na świecie!), a wcześnie przejrzeć ... KOMBAT KORNER z ... STREET FIGHTER ALPHA, MANGA ROOM ... obrazami oraz ... mangowych gier, coś o sprzęcie ... muzyki oraz ...

Wracając do dem ... kompletnie wspaniałych gier dla każdego jeszcze długo się nie bo... twórcy! Mamy tu naprawdę wszystko ... symulatory, są strategie, mordobicia, zręcznościówki, przygodówki i RPG. Wszechmocny QUAKE wcale nie jest gwiazdą CD'38, ma bowiem godnych konkurentów – DUKE NUKEM 3D, TOSHINDEN czy nawet FIRE FIGHT. Spójrzcie tylko na zamieszczoną obok listę, a oczy same będą śmiać się do tego dobra. Gdyby chcieć choć raz raz uruchomić każdą grę i ... wie ją obejrzeć, potrzeba by z 50, może 80 godzin. Czy wiecie, że tyle nie zapewnią nawet najdłuższe przygodówki, bo wiem, mało która przekracza 30 godzin grania.

Postanowiliśmy też tylko ... eksperymentu zamieścić jedno niewielkie demo na Macintosha – WING COMMANDER 4 (spakowane ma jedynie ... MB). Hej, Makowiczel Czy chcecie więcej dem?

Panowie, dość ględzenia ... trzeba jechać z tym koksem. Poprawcie się na krześle i do roboty!

Życzymy zerwania kasku!!!

Duke Nukem 3D – ... gry prosiliście najczęściej

Tytuł gry	Opis	Demo
ABUSE	SS'29	CD'37
AFTERLIFE	SS'38	CD'36
ALBION	SS'38	CD'38
ALLIED GENERAL	SS'33	CD'36
ASSAULT RIGS	SS'37	CD'36
BAD MOJO	SS'36	CD'36
BATTLEGROUND ARDENNES	SS'31	CD'37
CHAOS OVERLORDS	SS'38	CD'38
DARK FORCES	SS'24	CD'36
DARK SEED 2	SS'33	CD'37
DUKE NUKEM 3D	SS'34	CD'38
FANTASY GENERAL	SS'36	CD'36
FIRE FIGHT	SS'38	CD'38
FLIGHT COMMANDER 2	SS'22	CD'37
HEXEN	SS'31	CD'36
I HAVE NO MOUTH	SS'32	CD'36
KNOCKOUT BOXING	SS'37	CD'37
MECHWARRIOR 2	SS'28	CD'36
PANZER GENERAL	SS'23	CD'36
POLANIE	SS'35	CD'38
QUAKE	SS'38	CD'38
RETURN FIRE	SS'37	CD'37
SETTLERS 2	SS'37	CD'37
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	SS'32	CD'36
TERRA NOVA	SS'35	CD'36
TOSHINDEN	SS'37/38	CD'38
WING COMMANDER 4	SS'34	CD'38
ZORK NEMESIS	SS'37	CD'37

SECRET SERVICE CD w pytaniach i odpowiedziach

Czy moglibyście podawać w numerze przy opisie gry, że demo jest na tym lub tamtym kompakcie? Ułatwiłoby to poszukiwania, bo zamieszczacie tych dem dużo. Poza tym można by wprowadzić zasadę, by wszystkie gry ... numeru miały demo.

Byłoby to ze wszech miar słuszne, gdyby nie kwestie techniczne. Przede wszystkim nie do każdej gry ukazuje się demo – to pierwsza przeszkoda. Po drugie, samo demo potrafi czasem zajmować dwa kompakty, gdy np. gra ma sześć. Po trzecie, trudno zgrać te elementy – w rezulta...

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok
AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38

Bielsko Biała
HDD Komputer, ul. Głęboka 2

Bydgoszcz
CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 26
ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1

Bytom
BESTCOM, ul. Kolejowa 6

Dąbrowa Górnicza
GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk
AMI-COMM, ul. Kartuska 245
ARTICA, ul. Matejki 6

Gdynia
OK, ul. Starowiejska 45

Kalisz
ULISSES, ul. Fabryczna 1

Katowice
BASTA, ul. Drozdów 13b

Kielce
ASCOM, ul. Mała 6

Koszalin
JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

Kraków
USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Wiślisko 10
WAREZ, ul. Karmelicka 32a

Lębork
OK, ul. Czołgistów 5

Lublin
XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Staszica 1

Łódź
A.K.G., ul. Zamenhofa 1/3
ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199

Olsztyn
MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

Piotrków Trybunalski
OMEGA, Pl. Kościuszki 8

Poznań
ARK, ul. Gromadzka 14, ul. Głogowska 98
BETA, ul. Pułaskiego 24/2
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcie 37
DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29
KME COMPUTER, ul. Poznańska 68

Sosnowiec
TRISTAR, ul. Modrzejowska 12

Szczecin
BILANG, Pl. Rodła 8

Świdnik
ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

Wrocław
STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Kiaczki 4/1
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikołaja 56 57

cie albo [illegible] czekać by na ukaz nie się dem, albo odwrotnie

Bardzo dobrym pomysłem jest podawanie informacji, na którym kompakcie jest demo opisywanej gry. Wprowadziliśmy to już w tym numerze natomiast zestawienie „w tył" znajduje się w tabelce po lewej stronie

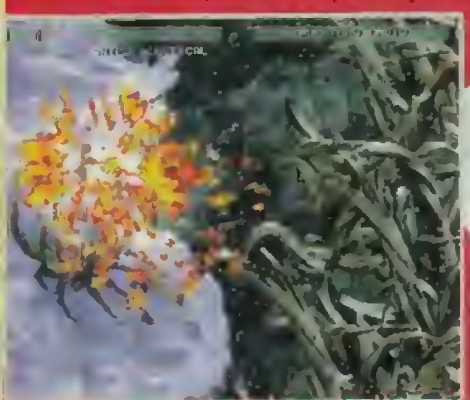
■ ■ ■

Od niedawna mam dostęp do Internetu i muszę powiedzieć, że znalazłem tam kilka dem, które najdują się też na waszym CD. Znam dobrze angielski i czytam wiele Internetowych magazynów, jednak poziomem merytorycznym oraz fachowością nie dorastają wam do pięt. Mam jednak pomysł, żeby na CD umieszczać więcej wiadomości z Internetu, może nawet całe strony WWW.

Dziękujemy za słowa uznania i spieszymy wyjaśnić nurtujące cię kwestie. Większość naszych stałych dem można znaleźć też na Internecie w końcu producentom zależy, aby je rozpowszechniać. Zauważ jednak, ile trwa ściągnięcie powiedzmy 50 MB i jak wielki rachunek telefoniczny przyszło by ci zapłacić. Za ściągnięcie [illegible] z CD przy dobrym modemie i czystym łączu zabuliłby Telekomunikacji 3-4 miliony złotych.

Jeżeli chcecie, to oczywiście możemy zamieszczać na CD cały Internet „jak leci" tylko po co? Urokiem i siłą Internetu jest to, że informacje docierają w dowolny punkt globu w ciągu kilku sekund – to dlatego wszystko jest świeże i aktualne. Informacje te są jednak tak obszerne, że mogą przeczytać np. numer TIME, który ukaże się dopiero za tydzień, zaś najbardziej uczęszczanymi miejscami są biuletyny aktualniane nawet dwa razy dziennie.

Żyjemy w czasach, w których dookoła kłębi się masa nadmiarowych informacji. Nie sposób czytać wszystkiego, co się na dany temat pisze. Trzeba starannie wybierać, odróżniając rzeczy wartościowe od miałkich. Lepiej więc zdać się na fachowców, którzy wiedzą co robią.



Fire Fight – cały świat [illegible] ra w [illegible] olski re!

Zielona Góra
VADIM, ul. Kupiecka 28
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13

Zabrze
IPS ZABRZE, ul. Wolności 262

Wejherowo
OK, ul. Sobieskiego 255

Włocławek
NATALIASOFT, ul. Witosa 4

Warszawa
AVAX, Stanów Zjednoczonych 65 paw. A2
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2
DMG, ul. Grzybowska 39
MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61
U SZCZEPCIA, ul. Żelazna 68a

co dobrego na talerzu

GRA
GateWay (konkurs! - czytaj obok)

RZUT OKIEM
Absolute Pinball
Bad Toys
Blood
▶ Daggerfall
Dark Earth
Dark Forces 2
Deadlock
Decathlon
Destiny
Fly Fishing
Heroes Of M&M 2
Interpose
M.A.X.
▶ Mummy
Mutant Penguins
Necrodome
Netzone
▶ Prey
Scorched Planet
Shadow Warrior
Sim Golf
Soul Hunter
StarCraft
▶ StarFleet Academy
Star General
Steel Panthers 2
Surface Tension
Terminator: Skynet
▶ Test Drive OffRoad
Theme Hospital
T-MEK
War Wind
▶ Water World
WipeOut 2097
X-Car
XS

PLAYABLE DEMO
Albion
▶ Broken Sword
Chaos Overlords
▶ Close Combat
Diablo
Duke Nukem 3D
▶ Fire Fight
Gender Wars
▶ Kind
Lords Of Doom
Megarace 2
Polanie
▶ Quake
Shadows Over Riva
Shattered Steel
Star Fighter
Tomb Raider
Toshinden
▶ War Wind
Wing Commander 4 - Macintosh
Word-X
▶ Z

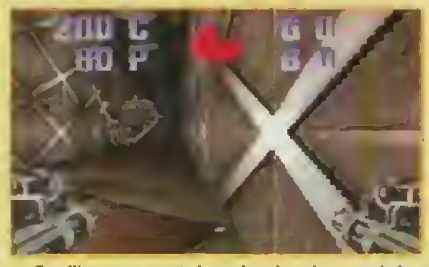
OPISY-SOLUTIONS
Beneath A Steel Sky
Congo
Conspiracy
Dame Was Loaded
Elvira 2
GoldRush! PL
Hero's Quest 1 PL
King's Quest 1 PL
King's Quest 2 PL
King's Quest 3 PL
King's Quest 4 PL
Kingdom O'Magic
Monkey Island 2
Monty Python
Normality
Space Quest 1 PL
Space Quest 2 PL
Urban Runner

CHEATY
Cyclones
Dark Sun
Jagged Alliance
Lands Of Lore
Mechwarrior 2
Menzoberranzan
Might & Magic 4
Might & Magic 5
Master Of Magic
Little Big Adventure

PATCHE
11-th Hour
Aliens
Battleground: Gettysburg
Battleground: Waterloo
Crusader: No Remorse
Descent 2
Daedalus Encounter
Discworld
Hexen: Deathkings Of The Dark Citadel
Fulltilt! Pinball
Harpoon 2
Indycar Racing
Jagged Alliance
Legions For Windows
Mario Is Missing
Megarace
Master Of Magic
Monkey Island
Monkey Island 2
Monopoly
Mechwarrior 2
Panthers In The Shadows
Rex Nebular
Steel Panthers
Strife
SVGA Air Warrior
Pandora Directive
Total Mayhem
Virtual Snooker
Wizardry Gold

SHAREWARE
Access All Areas
ARJ 2.50a
AMP V1.3
Cubic Player V1.7
Duke Nukem 3D Entertainment Pack
Dos Navigator 1.49b
Impulse Tracker V2.02
Impulse Tracker Modules
Quick View V1.02
Scream Tracker 3.21
Sci-Tech Display Doctor
Sea V1.2

OD REDAKCJI
Problem naszych czasów
Białe myszki przed oczami
Kombat Korner
Manga Room
Gry Mangowe
Muzyczny bonus
Gry na Macintosha



NEMAC 4

Grafika prezentuje się bardzo przyzwoicie, podobnie jak dźwięk. Niestety podczas grania odnosi się wrażenie topomości sterowanego robota. Nie ma on wiele wspólnego z PeCetowymi klasykami, czy chociażby z BREATHLESS (opis w SS'36). Steruje się w nim głównie kursorami bez możliwości kręcenia głową. Dość jednorodne są poza tym plansze na wszystkich trzydziestu dostępnych poziomach. Niby są inne, ale posiadają te same tekstury, identyczne obiekty. Ani razu nie wchodziłem po schodach. Wszystko odbywało się na płaskim terenie, który po pewnym czasie może się znudzić.

Zdumiała mnie również tak niewielka ilość przeciwników, którzy jak na złość nic się nie zmieniają. Wyglądem przypominają wczesne konstrukcje japońskich inżynierów, ponieważ nie mogę się domyślić co one sobą reprezentują.

Twoim orężem są trzy rodzaje broni, których nie musisz przełączać. Dostępne są one bezpośrednio z klawiatury pod trzema różnymi przyciskami, co jest słusznym i praktycznym rozwiązaniem. Szkoda, że do dyspozycji mamy tylko granaty, karabin na plazmę i naboje. Z pewnością zapragniecie mieć jeszcze spalinówkę, czy innego, morderczego gnata.

WYMAGANIA I KONFIGURACJA

Doskonała grafika gry osiągana jest głównie dzięki perfekcyjnym teksturom, ogromnej pracy włożonej przez autorów oraz świetnemu panelowi opcji wybieranych przed uruchomieniem gry. Uruchomienie programu uaktywnia najpierw ów panel, który automatycznie wyświetla nam co można osiągnąć na naszym sprzęcie. Tak więc 256 kolorów wyciskają z programu tylko komputery z kośćmi AGA lub posiadacze specjalnych kart graficznych Picasso II i CybergraphX. Na tych kartach graficznych NEMAC 4 dostaje skrzydeł i pomyka jak złoto.

Szybkość działania strzelanin 3D jest główną bolączką posiadaczy Amig. Co prawda program uruchamia się na każdej Amidze z procesorem co najmniej 68020 z min. 2 MB ciągłej pamięci, to jednak bez dopałek w postaci FAST RAM i kart turbo się nie obejdzie. Na zwykłej A1200 z FAST RAM da się pograć w najniższej rozdzielczości przy pikselach 1x1 w małym okienku. Do grania na pełnym ekranie musimy włączyć brzydkie i wielkie piksele 2x2, czego nie polecam. Jak widać wymagania sprzętowe są bardzo duże, co automatycznie ogranicza grono potencjalnych graczy, podobnie fakt działania tylko z twardego dysku.

Ciekawostką techniczną jest pomyślenie o posiadaczach virtualnego helmu i-Glases (opis w SS'34). Jednak aby móc cieszyć się z tego patentu musimy mieć potężną kartę turbo.

Chciałem o tej grze napisać dobrze, zważywszy na szum wokół niej powstały i świetną grafikę. Po przemyśleniu i przebrnięciu przez wszystkie poziomy doszedłem do innego wniosku. NEMAC 4 jest sztuką dla sztuki. Jest śliczny – owszem – ale nudny i prawie nie da się w niego grać na zwykłej A1200. Posiada wyśmienity sytem konfiguracji, wykorzystuje większość nowinek technicznych dostępnych na rynku. Ale powiedzcie. Czyż nie jest prawdą, że nie wszystko złoto co się świeci?

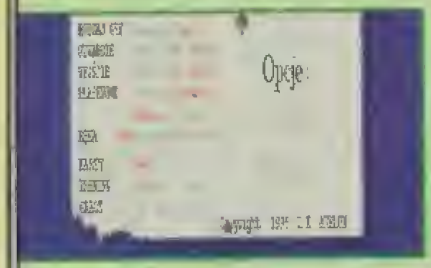
Wicik

O tej grze było głośno w środowisku Amigowców przez ostatnie pół roku. Wzbudzała ona wiele zachwytów, rozpalała do białości zmysły, pozostając zarazem tajemnicą. Powodem były duże problemy z jej wydaniem, oraz notoryczne ulepszanie, które co miesiąc objawiało się nową wersją gry.

Do wydania wersji ostatecznej przez mój twardy dysk przewinęło się około pięciu wersji demonstracyjnych, uważanych za pełne. Na rynku krążą głównie te wersje, bowiem gra zalicza się do produktów shareware. Oznacza to, że każdy człowiek ma prawo używać ją najwyżej 14 dni, ale może ją dawać kolegom. Posiada ona jednak tylko cztery poziomy i nie wszystkie opcje działają. Dopiero zarejestrowanie programu w postaci uiszczenia symbolicznej zapłaty uprawnia do otrzymania w pełni wartościowego produktu.

Dla tych, którzy jeszcze nie domyślili się o czym piszę przypomnę, że NEMAC 4, złote dziecko kilku niemieckich zapaleńców jest chodzoną strzelaniną 3D wzorowaną na DOOM! Zasadniczą cechą tego typu gier jest widok z oczu sterowanej postaci, w tym przypadku robota. Poza tym grafika składa się w całości z teksturowanych obiektów i wplecionych gdzieniegdzie elementów renderowanych, których najwięcej jest w intro. Owo intro, które było najczęściej zmienianą częścią gry, pozostało kiepskie i na dobrą sprawę najlepiej o nim zapomnieć.

Zemtek'96
AMIGA 1200
8 dyskietek
7,5 MB HDD
Komentarz: śliczna grafika ale co z tego...?
79



BRYDŻ v1.1

Grupa INFINITE DREAMS znana między innymi z programów ALIEN TARGET (SS'37) i LAZARUS (SS'35), wydała ostatnio wraz z L.K.AVALON grę BRYDŻ V1.1. Jak sama nazwa wskazuje, jest to program będący symulacją znanej gry karcianej, w którą reprezentacja naszego kraju odnosi ostatnio spore sukcesy, w przeciwieństwie do innych gier zespołowych. Szkoda, że brydż, szachy i bierki nie są jeszcze konkurencjami olimpijskimi...

Instrukcja programu została napisana w sposób tak przystępny, że nawet osoba, która nigdy wcześniej nie grała w brydża jest w stanie bardzo szybko przyswoić podstawy.

System licytacji zastosowany w BRYDŻU oparty jest na konwencji naturalnej. Został bardzo dokładnie opisany w instrukcji i jest mocną stroną programu, gdyż nie zdarzają się niezrozumiałe „pasy" lub odzywki partnera, kierowanego przez komputer, co jest bardzo częste w innych programach brydżowych. W preferencjach można ustawić najbardziej pożądaną konfigurację programu np. żeby na ręce mieć zawsze 18 PC. Gra posiada też opcję treningową przy odkrytych wszystkich kartach, co jest bardzo przydatne dla początkujących.

Do wad programu zaliczyć trzeba pewną schematyczność niektórych posunięć kierowanych przez komputera przeciwników np. blotka z ręki do Króla na stole jest zawsze zabijana Asem przez kierujący „drugą ręką" komputer, o ile oczywiście As się w niej znajduje. Ułatwia to oczywiście rozgrywanie kontraktu, ponieważ człowiek w podobnej sytuacji nie zawsze będzie wyskakiwał z Asem. Niezrozumiałe są niektóre wyjścia partnera (komputera), szczególnie wtedy kiedy można obalić kontrakt grany przez przeciwników.

Program pochwalić trzeba za dobry system licytacyjny, ale skrytykować za sposób rozgrywki, który powinien być bardziej zróżnicowany. Gracz dobry, znający zasady może w pewnym momencie piekielnie się znudzić monotonnią. Z kolei gracz

początkujący będzie takim stanem rzeczy uszczęśliwiony, bowiem szybciej nauczy się zasad i zaoszczędzi wysłuchiwania złośliwych komentarzy rzucanych pod jego adresem przez „nauczycieli".

Adam & Wicik

L.K.Avalon'96

AMIGA 500/1200 — 1 dyskieteka

Autoryzowany dystrybutor

L.K Avalon (Amiga) — 20 zł

Za: dobra instrukcja, przystępność dla laika

Przeciw: schematyczność komputera

TIMEKEEPERS

Firmę VULCAN SOFTWARE mieliście ostatnio przyjemność poznać dzięki najdłuższej przygodówce nowoczesnej Europy – VALHALLA (opis w SS'36 i SS'37). Ostatnio ta sama grupa ludzi stworzyła grę logiczną utrzymaną w podobnej konwencji graficznej i dźwiękowej, co wspomniana tasiemcowa przygodówka. Dominuje tu charakterystyczna, ciemna kolorystyka, dziwaczna muzyka, digitalizowane odgłosy i klimat z innej planety.

Twoim zadaniem jest przeprowadzenie jak największej grupy strażników czasu do wyjścia, które kończy dany poziom. W miarę zaliczania kolejnych etapów trudność rozgrywki zwiększa się. Wszystkie levele wykonano w postaci plansz przesuwanych w poziomie. Cała akcja widziana jest z lotu ptaka – ukochanego widoku firmy.

Sterowanie niesforną grupą odbywa się poprzez nanoszenie na planszę specjalnych strzałek. W ten sposób możemy doprowadzić wszystkich w pożądane miejsce. Pomocne są w tym także inne komendy, które możesz im wydać. Strażnicy na rozkaz z ochotą pomajsterkują przy dźwigniach, które otwierają przejścia i naprawiają kładki, wykonają skok przez przeszkodę, zablokują drogę innym, czy też wydadzą okrzyk rozpaczy neutralizujący przeciwnika. Wydaje się wam, że czynności jest mało? Wcale nie – w pewnym momencie robi się taki kociokwik, że można zapomnieć własnego imienia. Jednak kolejne poziomy będą jeszcze trudniejsze – nie wiem, jak można nie osiwieć próbując przejść tę grę do końca.

Grafika średnia, muzyka przeciętna, poziomy bardzo trudne. Z pewnością nie jest to gra dla amatorów, którzy szarych komórek używają od święta. Jeśli twierdzisz, że jesteś bonzo i masz „miliard w rozumie", to musisz w TIME KEEPERS koniecznie zagrać. W przeciwnym wypadku nawet nie próbuj!

Firma wypuściła niedawno dyskietkę z dodatkowymi poziomami. Zamień nową dyskietką z drugą od oryginału, a poczujesz potężniejszego kopa zrywającego z czachy skórę razem z włosami...

Wicik

Vulcan Software'95

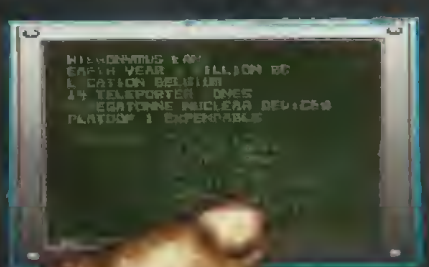
AMIGA 500/1200 — 1 dyskieteki

1.5 [illegible] 00

Autoryzow[illegible]

Merkur [illegible]

Komen[illegible] gra dla [illegible] w półk[illegible]ej i prawej



Amiga klub shareware

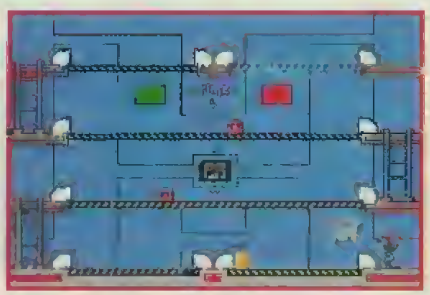
Redakcja nie prowadzi sprzedaży żadnych gier!!!

Dystrybutor: PROLine, P.O.Box 36, 05-400 Otwock, tel. (022) 779-45-24

W bieżącym wydaniu Klubu Shareware znajdziecie cztery małe gry, z których dwie są bardzo krwawe, zaś dwie pozostałe równie dobre.

Uwaga! Wszyscy zainteresowani zamawianiem gier shareware opisywanych w Klubie, proszeni są o kontakt z dystrybutorem, pod podanym niżej adresem.

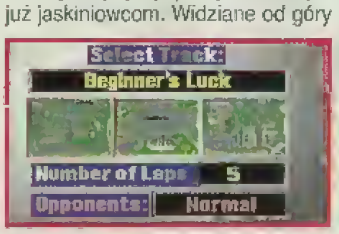
Tricky Quiky Games



Kto by się spodziewał, że maskotka produktów Nestle może stać się bohaterem sharewarowej platformówki! A udało się to z całkiem niezłym skutkiem, bowiem najlepszym tego dowodem jest przesympatyczny zając z roześmianym pyskiem, którym musimy pokonywać niezliczone przeszkody: latające muszki, pełzające dżdżowniczki i inne dzieci matki natury. Wszystko w otoczeniu dobrej, kolorowej grafiki, płynnej animacji i dźwięku. Celem gry jest skompletowanie przepisu na napój Nesquick, który składa się z kilkunastu kartek. Zresztą cały czas przewija się nam przed oczami nazwa wiadomo jakiej firmy. Czyżby reklama posunęła się już nawet na grunt programów shareware? Któż to wie? Ja wiem jedno! Pomimo wszechobecnego języka niemieckiego napój Nesquick, co ja mówię, gra jest warta pograniа!

Screech!!

Pragnienie szybkiej jazdy połączonej z sytą wyżywką znane było już jaskiniowcom. Widziane od góry wyścigi samochodowe znane są dopiero nam Amigowcom, dzięki kilku tytułom, do których zalicza się „Zgrzyt". Wszystko widzane jest w nim z lotu ptaka. Charakteryzuje się małymi samochodzikami, superdynamiczną akcją i kilkoma ciekawostkami. Najważniejszą jest sadystyczny element zabawy polegający na pozostawianiu z kibiców czerwonej miazgi. W momencie rozjeżdżania kolesie świetnie krzyczą.



Czyż taka zabawa nie jest urocza? Owszem jest i to bardzo. Najlepiej to widać na trzech dostępnych torach. Różnicuje je poziom trudności, czyli zwiększająca się ilość zakrętów i przeszkód na torze. Tak wygląda wersja nie zarestrowana. W razie rejestracji otrzymasz więcej tras, tryb multiplayer, jażdżące wozy strażackie i sępy, które pożerają przejechanych pechowców. Gra mi się podoba, szkoda, że uruchamia się tylko na Amidze 1200.

Alien Bash 2

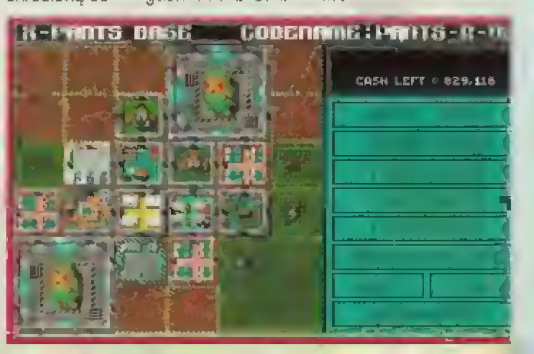
CHAOS ENGINE w wersji shareware? Nie, to zupełnie nowa gra, tylko wygląda jak ów hit BITMAP BROTHERS! AB2 jest chodzoną strzelaninką przeznaczoną dla jednej osoby z wieloma fajnymi poziomami. Każdy opatrzony jest ciekawą i stosunkowo bogatą szatą graficzną, niezłymi efektami i dobrym dźwiękiem. Po przejściu każdego etapu masz możliwość zakupić za zebrany szmalec: lepszą broń, amunicję i inne ciekawostki. Gra wciąga jak czarna dziura, jest nieprawdopodobnie miodna i w ogóle się nie nudzi. Dopiero skończenie całości pozwala ze spokojem odejść od komputera! Muszę przyznać, że nie znalazłem w niej słabych punktów. Polecam ją każdemu amatorowi mocnych wrażeń, na ciele obrażeń i bronią piekielną dotkliwych rażeń.

U.F.O. Enemy Unclothed

W tym przypadku zostałem jeszcze bardziej zadziwiony, gdyż autorzy zapragnęli parodii z piekła rodem. Polega ona na humorystycznym podejściu do UFO ENEMY UNKNOWN. Dzięki zręcznej grze słów i kilku pomysłom stworzono interesującą grę strategiczną z przewagą wątków czysto ekonomicznych. W tej grze zamiast łapać UFO-ludki musisz oczyszczać świat z ekshibicjonistów i ubierać ich w spodnie!

Jednak aby wszystko działało jak w szwajcarskim zegarku pamiętaj o odpowiednich budowlach i najnowocześniejszym sprzęcie. Na początku dostajesz od Big Bossa określoną sumę, za którą musisz wybudować fabrykę spodni, biuro projektów, wyposażyć i uzbroić żołnierzy i wiele innych. Dopiero potem wkraczasz do akcji. Forsa od czasu do czasu skapnie ci jeszcze z dotacji. Gdy rozwiniesz się odpowiednio, przestaniesz być sponsorowany. Jedynym źródłem utrzymania stanie się produkcja spodni.

Gra posiada niezłą oprawę graficzną, i działa na wszystkich Amigach z 1 MB CHIP RAM.



A.D. 204[illegible]

UWAGA! KONKURS!
główna nagroda PENTIUM 10[illegible]
szczegóły w pudełku z grą!

16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!

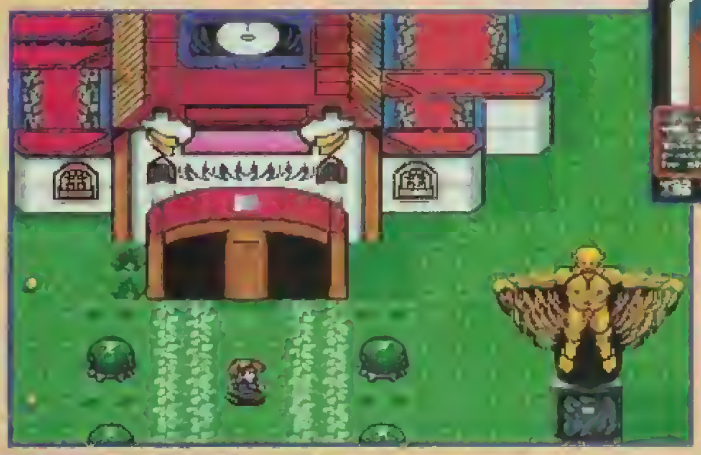
Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

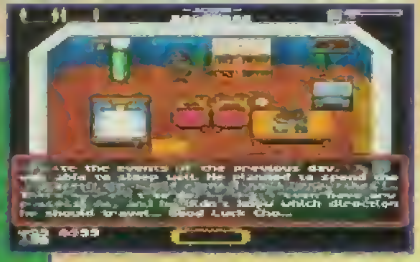
Wymagania sprzętowe:
P[illegible] WINDOWS 9[illegible]
C[illegible]ROM min. 2x speed
Uwaga:
[illegible]dne WINDOWS 9[illegible]

LK AVALON
skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl

Od 9 wrzesnia gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.
Każda gra z gwarancją poprawnego działania!
Uwaga
[illegible] KARTA KONKURSOWA





Przed wejściem do ukrytej komnaty otwórz jeszcze skrzynię. Po wejściu przesuń w lewo złotą figurkę. Odsłonięte zostanie miejsce do teleportacji. Teleportuj się i weź ze skrzyni miecz. Odtąd możesz walczyć.

Wróć do domku, skąd zaczynałeś grę. Zauważysz fragment muru nie zasłonięty roślinnością. Wyrąb dziurę mieczykiem, a znajdziesz się w labiryncie. Musisz tu zdobyć tarczę, która znajduje się w samym środku labiryntu. Teleporty, z któ-

lokację dalej powraca w pełni sił na swoje miejsce. Jeśli założymy, że nie wykonałeś pewnej czynności od razu, to będziesz musiał jeszcze raz ukatrupić szkieletora.

Firma TEAM 17 po kilkunastu miesiącach migotania mięśnia sercowego, zupełnie nieoczekiwanie wydała SPERIS LEGACY – przygodówkę z elementami zręcznościowymi (a nie RPG jak zapowiadano).

Jej cechą charakterystyczną jest grafika utrzymana w konwencji bardzo popularnych dawniej zręcznościowych RPG na Amigę, z elementami japońskich gier mangopodobnych. Pole akcji widziane jest z góry i nieco z ukosa, postacie są małe i pękate, a kraina przeogromna.

Charakterystyczna szata graficzna przenosi nas w świat gry, znany z najlepszych dziecięcych japońskich anime. Tutaj cały czas czuje się inność, bajkowy, oderwany od rzeczywistości klimat. Przyznaję, że z wielką przyjemnością siedziałem przy niej.

Sterujesz małym człowieczkiem, który nazywa się Cho. Joy w rękę – zero myszki i zbędnego klikania. Sama rozkosz, prostota obsługi i niesłychanie przyjazny interfejs sterowania. Polecam też sterowanie z klawiatury, jako bardziej humanitarne i praktyczne. Pierwszy FIRE służy do walki i rozmów, zaś drugi do wykonywania czynności i używania przedmiotów.

Na skraju ekranu znajdują się liczne wskaźniki – używana obecnie broń, wybrane przedmioty, liczba kluczy, bomb, klejnotów oraz słupki: siły zadawanego ciosu, poziomu doświadczenia i energii. Co ciekawe poziom energii zwiększa się w miarę przybywania doświadczenia. Do tego potrzebne są dziesiątki martwych ciał... Jest to jeden z największych mankamentów dla przygodówkowców i raj dla fachowców zręcznościówkowców. Uśmiercanie nieprzyjaznych stworów jest bowiem dość trudne, a innych zręcznościowych elementów też jest sporo. Raz załatwiony np. szkieletor, po odejściu

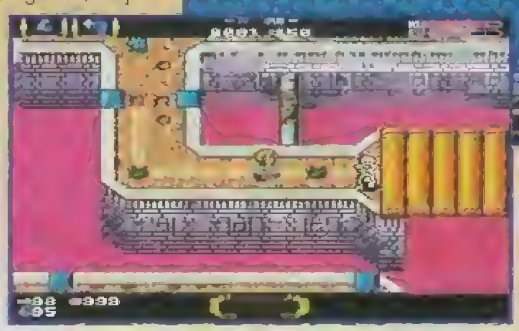
Walory gry, specyficzny klimat, intrygująca akcja i w miarę proste zagadki zachęcają do grania.

SHARMA CITY

Właśnie się obudziłeś. Wyjdź z chaty i skieruj się w lewo. Pogadaj z Tytanem – pierwszym osobnikiem, którego spotkasz w grze. Przejdź dalej do końca ekranu, potem kawałek w górę i porozmawiaj z Sammy. Wejdź do domu. Otwórz skrzynię i weź kluczyk. Motyw z otwieraniem skrzyń będzie przewijał się przez cały czas, dlatego jeśli napotkasz jakąkolwiek skrzynię, to nie zapomnij o jej opróżnieniu. Podobnie wygląda sprawa z napotykanymi przechodniami. Czasami rozmowy z nimi nie wpływają na przebieg gry, dlatego nie będę o nich wspominał. Jednak wszystkie pozyskane od nich informacje ułatwiają grę.

Udaj się teraz na teren miejscowego więzienia. Popatrz na złoty podest, na którym znajduje się bryła lodu. Następnie otwórz skrzynię znajdującą się powyżej.

Przed wejściem do pałacu porozmawiaj ze strażnikami. Wejdź do środka. Porozmawiaj z cieciem, który zastąpił ci drogę, potem z Marią i na samym końcu z królem. Władca zleci ci odnalezienie i pokonanie niegodziwego Gallusa. Po wyjściu z pałacu wysłuchaj co ma do powiedzenia Samir. Dowiesz się o ukrytych drzwiach znajdujących się na lewo od miejsca, gdzie z nim gaworzysz.



rych będziesz korzystał nie zawsze są widoczne. Zasłaniają je kwiatki, które wycinaj mieczem. Na początku dotrzyj do prostopadłościennego bloku skalnego z zamocowanym wyłącznikiem. Gdy go wciśniesz, wyjdź z labiryntu. Potem wejdź jeszcze raz, aż dotrzesz do miejsca, gdzie znajduje się skrzynia z tarczą w środku. Zauważyłeś z pewnością, że opuszczenie labiryntu było konieczne, ponieważ najpierw musiałeś opuścić włócznie (poprzez wciśnięcie przycisku), które blokowały przejście do skrzyni.

Teraz udaj się do wyjścia z miasta i skieruj swe kroki do osady GILLIARDS RHINE.

GILLIARDS RHINE

W pierwszym budynku, który zobaczysz, jest skrzynia, zaś w niej potrzebny klejnot – gem. Na lewo od domku krąży gadatliwy Rupert. Jeszcze dalej na lewo jest sklep Phillis. Zakup u niej HYPERBOOTS i MALLER. Jeśli będziesz miał niewystarczającą ilość gemów, które są tu środkiem płatniczym, to splądruj parę skrzyń lub ukatrup kilku koleżków.

Zakupienie tych dwu przedmiotów nie musi być wykonane od razu, jednak pamiętaj o nich (uwaga dla posiadaczy trainera).

Pokręć się po okolicy, przeszukaj kilka skrzyń. Gdy znajdziesz mostek strzeżony przez trolla, zakup u Ruperta miecz za 10 gemów i załatw nim paskudę.

Przejdź na drugą stronę bajorka, podnosząc przy okazji kluczyk. Po lewej stronie jest ścieżka prowadząca do Mystery House. W środku zauważysz dwa przełączniki. Włącz najpierw ten z lewej, potem ten z prawej, znowu z lewej i na koniec z prawej. Wysunie się kładka prowadząca do skrzyni z wiertarką.

Wyjdź z domostwa i idź w prawo do uroczego dziewczęcia. Oczaruj je, po czym wejdź do chałupy i splądruj skrzynie. Znajdziesz w środku lodowy młotek. Na razie zostaw go. Jeszcze tu wrócisz.

Niedaleko jest knajpa, a w niej pijaczyna. Gościu ma do opylenia pierścień za jedyne 50 gemów. Jeśli masz kasę, to dokonaj zakupu. W przeciwnym wypadku zdobądź ją!

Z centrum informacyjnego zostaniesz przegoniony przez strażników. Nie opodal (prawo, dół) leży pod drzewem potrzebujący pomocy chłoptaś. Zajmiesz się nim niedługo.

Idąc w dół od knajpy dojdziesz do trzech skrzyń otoczonych kamiennym murem, pilnowanych przez ducha. Wysadź bombą tarasujące przejście głazy i splądruj skrzynie.

O rzut beretem od kościoła znajdują się dwie skrzynie otoczone murkiem. Do nich nie masz dostępu, w przeciwieństwie do radosnych palaczy Zamma i Gardic, którzy błagają cię o faję. Jesteś nieugięty. Idź więc do Ruperta i pogawędź z nim. Kiedy skończycie rozmawiać, załóż szybko na nogi HYPER BOOTS. Uważnie obserwuj Ruperta. Gdy tylko schowa się za ekran, wbiegnij na niego, używając siły superbutów. Wypadnie mu przepustka. Szybko ją podnieś.

Na prawo od Ruperta, na samym końcu wystaje z ziemi kamień. Używając czerwonej mikstury ze słoika przepchnij kamień z prawej na lewą stronę, a odsłoni się teleport, który prze-

THE SPERIS LEGACY

niesie cię do dwóch skrzyń. Ich zawartość jest niezbędna, szczególnie flaszeczka z uzdrawiającą miksturą.

Daj miksturę cierpiętnikowi, który leży pod drzewem, a otrzymasz w nagrodę biżuterię. Wymień ją w sklepie Phillis na faję, którą ofiaruj panu Gardic. Uszczęśliwieni Gardic i Zamma uczulą cię na rozchodzący się po okolicy smród. Pierwszym miejscem, od którego zaczniesz badanie sprawy, będzie kotek Minx (za drzewami – lewo, dół). Następnymi partnerami do rozmowy będą kolejno sklepikarka, pastor Jobe, a na końcu ponownie kotek.

Na wprost kotka znajduje się wejście do labiryntu. Trzymaj się prawej strony, aż dojdziesz do źródła nieprzyjemnego zapachu. Okaże sie, że smród wydziela dziwaczna roślina. Udaj się więc do Phillis po zielone rękawice. Wróć do rośliny. Podnieś ziarno i idź do kościoła aby wręczyć je pastorowi. Gdy pastor pójdzie zbadać sytuację, do kościoła wejdzie Joshua, a gdy pogadacie wróci pastor, który wręczy ci 200 gemów. Jeśli ktoś grał bez trainera i miał problemy z uzbieraniem kasy na zakupy, to teraz może śmiało się we wszystko zaopatrzyć, także w złoty pierścionek u chlora w knajpie.

Nadszedł wreszcie czas na splądrowanie Centrum Informacyjnego. Daj Joshua przepustkę, wygrzeb ze skrzyni książkę i przeczytaj jeszcze trzy rozłożone na stołach.

Gdy dojdziesz do domostwa Elsriki, spotkasz ją zapłakaną i nieszczęśliwą. Ofiaruj jej pierścień zakupiony u lumpa za jedyne 50 gemów. Biedaczka tak się ucieszy, że zaprosi cię na obiad. Pokręć się po okolicy i gdy Cho sam powie, że już czas na obsmyczenie kuraka, wróć do Elsrike. Gdy się nasycisz, a kuciapka ze zmęczenia legnie w łóżku, weź lodowy młotek. Następnie pogadaj z leżącą niewiastą.

Dowiesz się, że czeka na ciebie Jack w POOL OF DREAMS. Pogadaj z nim. Zostaniesz poinstruowany o czekającym rycerzu przy drzwiach we wschodniej ścianie. Pokonaj go. Młotkiem wbij w ziemię pale blokujące wyjście z wioski.

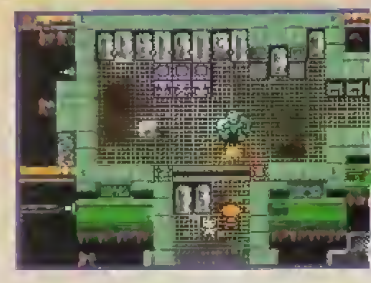
OUTLAWS CAVES

Wiertarką rozlup blokujące przejście kamienie. Gdy zobaczysz skrzynie, które są za pierścieniowatymi głazami, to wysadź je w powietrze bombą. Takich skrzyń będzie dosyć dużo, więc nie będę o wszystkich wspominał. Pamiętaj tylko, aby wszystkie opróżnić. W jednej z początkowych skrzyń będzie ukryta miseczka z kremem dla kotka.

Na dole po prawej stoi monolit z włącznikiem. Wciśnij go. Podobną czynność wykonaj po przejściu do góry, tuż przy wejściu do jaskini. Kilka kroków w prawo zauważysz kolejny włącznik. Aby się do niego dobrać, rzuć mieczem (energia na maksa i sru!). Pojawi się kładka, dzięki której będziesz mógł przejść na drugą stronę.

Na lewo od przebiegających zielonych jaszczurek zauważysz cień rzucany przez ścianę. Ukryte tam jest tajne przejście. W nim znajduje się skrzynia, zaś w skrzyni miecz.

Zejdź w dół ekranu, gdzie znajdują się dwa domki. Obok jednego z nich jest statua – Gorloc. Porozmawiaj z nim. Odbij na lewo. Po przejściu przez mostek dotrzesz do głazu z wyżłobioną twarzą oraz kręcącego się kościotrupa. W lewym górnym rogu platformy jest ukryte w skale przejście do innego wymiaru. Idź tam. W tym fragmencie czeka cię sporo chodzenia, załatwiania wrogów, wycinania kwiatów, plądrowania skrzyń. Generalnie musisz dojść do basenu z wodą. Gdy wejdziesz do niego, nad twoją głową pojawi się chmurka z deszczem. Zapewne zauważyłeś po drodze przejście z palącym się ogniem. Przejdź przez ogień póki jesteś mokry. Potem teleportuj się na samym końcu watu, po którym będziesz się poruszał. Dotrzesz do dzieciaka. Załaduj go do plecaka i udaj się w drogę powrotną do Gilliards Rhine.



JESZCZE RAZ GILLIARDS RHINE

Odszukaj kociaka i nakarm go miseczką śmietany. Dzieciaka zanieś Rupertowi, który zamieni go w dorosłego facimierza. W nagrodę dostaniesz obcęgi.

W okolicy porozrzucane są beczki. W beczkach znajdują się trzy brakujące strony z książki z zagadkami. Beczki rozlup mieczem znalezionym w jaskiniach. Gdy skompletujesz wszystkie trzy strony, zanieś je statui Gorloc. Po wręczeniu książki zostaniesz teleportowany do wyjścia. Skieruj się do jaskini, a następnie na Cow Tree Island.

COW TREE ISLAND

Na tej wyspie musisz w czterech domach włączyć cztery czerwone przyciski umieszczone zawsze gdzieś na ścianach.

Wejdź po schodach na górę. Skręć w lewo, aż dojdziesz do krawędzi planszy. Po kilku krokach powinieneś znaleźć się w domku. W środku teleportuj się i pstryknij czerwony przycisk w ścianie. Opuść tę chawirę i wstąp do pobliskiego sklepu. Pogadaj z właścicielem. Następnie kup szpadel. Gdy Tomski zacznie czytać gazetę, chylkiem przemknij na zaplecze do pomieszczenia mieszkalnego. Zamień kilka słów z leżącym w wyrku dziadkiem – Zeeash. Ze skrzyni weź list miłosny. Opuść sklep.

W domku obok spotkasz kolesia, który nie chce cię wpuścić do pokoju ze skrzynią. Pogadaj z nim. Jeśli będziesz obfajdany przez świnie najprawdziwszym kalem, to koleś nie wytrzyma smrodu i czmychnie. W przeciwnym wypadku wyjdź na zewnątrz i daj się świniom wybrudzić. Potem śmiało wyciągnij ze skrzyni garnitur.

Po wyjściu z domku skieruj się na plażę. Po prawej stronie przed klifem stoi domek, a w nim wystający z podłogi prostokątny kamień. Użyj flaszeczki z czerwoną miksturą i przepchnij ów kamień w lewo. Odsłoni się teleport. Teleportuj się, włącz przycisk w ścianie i opuść to domostwo.

Na wschód od chałupy siedzą na ławeczce dwa bandziory z pieskiem, które spławią cię z mety. Z kolei w knajpie barman Max sprawia wrażenie mocno zakręconego kolesia. Przekona cię o tym krótka pogawędka.

Wyjdź z karczmy, obierz kolejno kierunek zachód, północ, mostek, zachód, północ, mostek, długi dom. W środku porozmawiaj z panienką o imieniu Enya. Wyjdź na zewnątrz, zdetonuj bombę na kamieniach. Za domem jest bajorko, w którym oczyścisz się ze świńskiego kału. Na tyłach jest ukryte wejście do pokoju ze skrzynią, zawierającą klucz.

Udaj się przed dom. Za mostkiem po lewej stronie jest piasek. Wykop z niego przy pomocy szpadla magiczne narzędzie. Na lewo od piaseczku stoi chatka. Uaktywnij w niej kolejny przełącznik.

Wróć przed dom, w którym zauroczyła cię Enya. Skręć w lewo. Zauważysz niebieski kwadracik. Stań na nim. Użyj magicznego narzędzia i przejdź na drugą stronę mostku. Zagłęb się w jeszcze niezbadane tereny, pogadaj z synem Dicka (!?) – człowiekiem, którego zwą Dickson.

Przejdź na drugą stronę mostka i wciśnij ostatni czerwony przycisk w chałupie na prawo. W twych uszach powinna zabrzmieć krótka muzyczka. Opuść to urocze miejsce i pogadaj z O'gret. Następnie porozmawiaj o problemach O'gret ze staruszką kręcącą się obok mieszkalnego drzewa.

Skieruj się do różowego Venus Lake. Załóż garniturek i podejdź do środka bajora. Zostaniesz teleportowany. Koleczki powbijaj młotkiem głębiej w ziemię. Zetnij wszystkie kwiatki, aż znajdziesz rękawicę siły.

Na wprost jeziora ujrzysz otoczoną kołkami książkę. Użyj młoteczka i weź książkę z żartami. Przenieś się na plażę. Pogadaj z wyrzuconą na brzeg rybą. Wróć do Dicksona i zainspiruj go do łowienia. Wręcz książkę jąkale O'gret i jeszcze raz pomów z Dicksonem.

Gdy dojdziesz do domku dwóch bandziorów skręć w lewo i wejdź do chaty. W środku przy pomocy młotka z lodowym obuchem zdobądź kompas.

Musisz cofnąć się do OUTLAWS CAVES. W środku po prawej stronie zwróciłeś z pewnością uwagę na zarys drzwi w skale (prawy górny róg planszy). Walnij weń ręką odzianą w rękawicę siły. Ze skrzyni podnieś niewidzialny płaszcz.

W jaskiniach cienko, więc wróć na COW TREE ISLAND, a konkretnie do mieszkalnego drzewa, gdzie miałeś przyjemność rozmawiać z nieprzyjemną babcią. Drzwi otwórz kluczem. Znajdziesz się w zupełnie innym świecie.

Udaj się na lewo, gdzie będziesz musiał powyciągać ze skrzynek cztery klucze. Pierwszy kuferek jest w ukrytym pomieszczeniu. Znajduje się ono po prawej stronie w tunelu – niedaleko kręcącego się robota. Poniżej tunelu znajdziesz drugi klucz, jeszcze niżej w domku odkryjesz trzeci. Ostatni klucz ukryty jest w kuferku, za kładką na wprost drzwi.

Elektryczna bariera, która blokuje ci przejście w prawo nie jest problemem. Podejdź do niej i gdy tylko zbliży się (z drugiej strony), połóż na niej bombę. Celne wybuchy rozwalą gagatka, a przy okazji barierę. Za nią jest wnęka. Otwórz bramę zielonym trójkątem i włącz przycisk.

Kierunek północ, potem wschód – po drodze rozwal bombami kamienne kręgi. Otworzysz drugie wejście na tyłach domu gdzie mieszka Enya. Korytarzem idź dalej na wschód. Rozwal rękawicą siły ukryte w ścianie przejście. Pogadaj z uwięzionym Dythanem i rozetnij łańcuchy szczypcami. Szczęśliwy obdaruje cię odżywką dla roślin. Kierunek wschód, północ, zachód, gdzie teleportuj się i uaktywnij kolejny włącznik.

Na wschód od wejścia rozwalonego rękawicą siły otwórz bramę okrągłym kluczem. Na końcu korytarza wciśnij kolejny przycisk. Wyjdź na korytarz i pójdź w lewo. Porozmawiaj z naukowcem o imieniu Tuskus. Teraz idź po bombę, masz na wszystko 10 minut, więc rób po kolei: dół, prawo, przekrocz mostek, wejdź do pokoju, weź bombę, wyjdź z pokoju, prawo, otwórz bramę niebieskim kluczykiem, w środku uaktywnij przełącznik, na zewnątrz daj bombę złotemu robotowi, lewo, dół, lewo, teleportuj się, góra, użyj klucza przypominającego gwiazdę, włącz przycisk, ze skrzyni weź tabletki nasenne, dół, do końca tunelu, porozmawiaj ze strażnikiem Aryton, w domku strażnikowi daj pigułki nasenne, wyjdź z labiryntu. Aryton powinien sobie gdzieś pójść i pozostawić drogę wolną.

MAKIAH, GARDEN OF O'TALIA

W południowo-wschodniej części ogrodu, znajdziesz znajomego kotka, który za 10 gemów udzieli ci podpowiedzi. Jeśli zrezygnujesz z usług worka na pchły, udaj się na wprost. Gdy dojdziesz do żywopłotu, zafrapuje cię wystająca z niego łodyga. Użyj na niej substancji na wzrost roślin. Po przeobrażeniu gałąź-korzeń stanie się kładką na drugą stronę. Po kilkunastu krokach dojdziesz do prania, które suszy się na sznurku. Przyda ci się niebieska szmata. Nie zapomnij pogawędzić z Tayo.

Za domem przekop szpadlem kwiatki, a znajdziesz czerwoną szmatę. Niedaleko na ławce obok śpiocha leży jeszcze zielona szmatka. Weź ją. Następnie porozmawiaj z bobrem o dziwnie znajomym imieniu Beevis.

Udaj się na dół i w lewo aby posłuchać co ma do powiedzenia król magii Monkian. Po rozmowie zejdź z pola widzenia sztukmistrza, załóż płaszcz niewidzialności i podejdź do niego. Zauroczony tym fachman zapragnie mieć go na własność, więc wymień się z nim na czar latania.

Powyżej jest kościół. Wewnątrz porozmawiaj z braciszkiem Yan, potraktuj go czarem latania. Po uwolnieniu porozmawiaj z nim jeszcze raz. Opuść świątynię. Wejdź jeszcze raz do środka i wyciągnij ze skrzyni miseczkę z karmelem.

Na prawo jest studnia z trzema kamieniami. Na kamieniu z literą B połóż niebieską szmatę, z literą R czerwoną, z literą G zieloną. W studni pojawi się bezdomne szczenię, więc je przygarnij.

Łakomemu bobrowi wręcz michę wypełnioną po brzegi karmelem. Odejdź na chwilę i porozmawiaj z Tayo, która obdaruje cię prostopadłościennym kamieniem. Podejdź do drzemiącego na ławce kolesia. Pokręć się po okolicy, aż gość się obudzi. Pogadaj z nim podczas koszenia trawy za szklarnią. Okaże się, że to Follick – daj mu oszlifowany kamień. Wróć jeszcze raz przed dom Tayo, po to aby znaleźć w koszonej przez Follicka trawie zielony klucz. Obok w szklarni włącz czerwony przycisk.

Teraz udaj się za kościół w celu opuszczenia ślicznych ogrodów. Nastąpienie na portal przeniesie cię w wymiar X...

SANDOON HIDEOUT

Po pustyni będziesz się musiał trochę pokręcić, aż dotrzesz do jaskini. Wejdź do środka, przetrząśnij wszystkie kufry i przeczytaj tabliczkę informacyjną. Znajdziesz na niej niezrozumiały bełkot. W tłumaczeniu pomoże ci dziewka Ogert. Teraz ukatrup mistowatą bestię.

Opuść jaskinię i otwórz drzwi w ogrodzeniu. Znów zostaniesz przeniesiony, dla odmiany w wymiar Y...

SPERIS CASTLE

Idź przed siebie. Ze skrzyni wydobądź nutę. Pamiętaj, że musisz skompletować aż 10 nut. Przy pomocy czerwonej misktury przesuń szafkę blokującą przejście. Rozwal bombą ścianę. Z kufra wyciągnij środek nasenny, którym poczęstuj strażnika. Najwyższa pora na znalezienie pozostałych dziewięciu nut. Będziesz musiał dużo chodzić i wkurzać się, ponieważ większość jest sprytnie poukrywana. Skorzystaj więc z kilku wskazówek.

1. Gdy wejdziesz do pomieszczenia, gdzie koleś uwięzi cię i zażąda kosmicznego podatku, to poszczuj go szczeniakiem. Nigdy nie zapominaj zabrać szczeniaka.

2. Jeśli natkniesz się na coś zwane Jaccon, to pomóż sobie czarem latania.

3. Szczura tarasującego przejście odgoń szczeniakiem. Gdy natkniesz się na szczura, nie zapomnij zabrać ze skrzyni trucizny.

Zebrawszy 10 nut udaj się do śpiącego koleżkowca, który blokuje przejście. Odegraj melodyjkę z 10 nut. Wejdź do kuchni i pogadaj z kucharzem. Wysadź w powietrze bombą popękaną ścianę. Wejdź do środka i zatruj jedzenie.

Teraz nadszedł czas na ostateczną rozgrywkę z Gallusem. Gdy go w końcu odnajdziesz, porozmawiaj z nim. W końcu załatw bestię. Będzie to dla ciebie najtrudniejszy element zręcznościowy w całej grze. Śmierć, muzyczka, lista płac – słowem koniec gry....

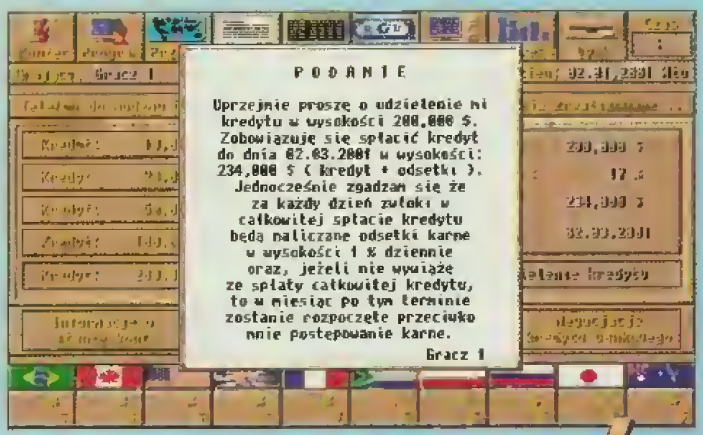
Wicik

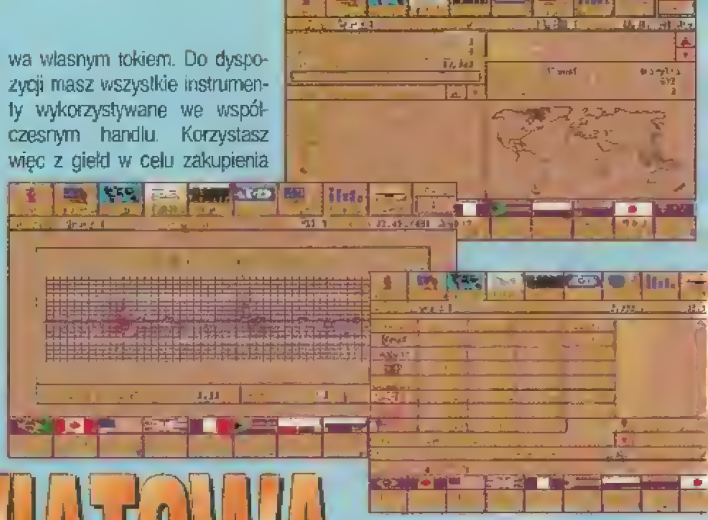
Team17'96

AMIGA 1200, 3.5 MB HD 4 dyskietki
CD32

Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (Amiga) **61 zł**

Za: grafika, miodność, oryginalność
Przeciw: sporadyczne kwasy





GIEŁDA ŚWIATOWA

Wielkie pieniądze, handel na skalę międzynarodową, Wall Street, obrót wagonami waluty i podatki to dla większości zwykłych zjadaczy chleba czarna magia. Czarna o tyle, że każdy z chęcią liznąłby tego światka i choć przez moment stał się rekinem handlu na arenie międzynarodowej. Wróćmy jednak do realiów, bo te dla nas najlepiej odtwarza polska gra handlowa GIEŁDA ŚWIATOWA.

O dziwo nie stała się ona przebojem, a szkoda, bo na zaledwie jednej dyskietce zawiera spory wycinek rzeczywistości, potraktowanej z lekkim przymrużeniem oka. Nie odbierzcie tego dosłownie, bo w tak skondensowanej formie, jaką zafundował nam autor nie da się całej podejmowanej przez niego tematyki zmieścić w niecałym megabajcie danych.

Gra ta jest symulacją handlu międzynarodowego na giełdach 10 państw świata. Twoim zadaniem jest zdobycie 100 mln dolarów, doprowadzenie do bankructwa konkurentów lub egzystencja bez ściśle sprecyzowanego celu. Wszelkich operacji finansowych i decyzyjnych dokonujesz ze swego biura, w trakcie ośmiogodzinnego czasu pracy, który niemiłosiernie, podobnie jak dni kalendarzowe, upływa własnym tokiem. Do dyspozycji masz wszystkie instrumenty wykorzystywane we współczesnym handlu. Korzystasz więc z giełd w celu zakupienia produktów, wykorzystujesz firmy transportowe do przewiezienia towaru, ubezpieczasz go oraz korzystasz usług bankowych i telekomunikacyjnych.

Tak jak w każdej prawdziwej działalności gospodarczej uiszczasz podatki we wszystkich formach: VAT, dochodowy, obrotowy, od wynagrodzeń, wyrównawczy i od luksusu, płacisz stawki celne przy imporcie itp. Słowem prowadzisz swoje przedsiębiorstwo zgodnie z obowiązującymi prawidłami. Musisz uwzględnić obowiązywanie różnych norm prawnych w każdym państwie. Wiadomo, że jedne prowadzą liberalną politykę handlową, zaś inne protekcjonistyczną. Aby się w tym nie pogubić często korzystasz z telegrafu i filii znajdującej się w każdym kraju. Gdy jednej komórce wiedzie się gorzej, wtedy za pośrednictwem banków dokonujesz przelewów albo zaciągasz kredyt.

Program zaskoczył mnie drobiazgowością i mnogością opcji. Nie spodziewałem się aż takiego poziomu merytorycznego. Nie ma co przejmować się ubogą grafiką, zresztą ciężko wymagać niesamowitych efektów, ze względu na hermetyczną i mało widowiskową tematykę. Dźwięk składa się z zaledwie jednego modułu i denerwującego sampla. Pamiętam, że na Amidze było kilka prób zrobienia dobrej gry handlowej, jednak nie spotykały się one ze specjalnym odzewem ze strony klientów. Dopiero KUPIEC przełamał złą passę. Życzę tego również i GIEŁDZIE SWIATOWEJ.

Witzik

TwinSpark'94
AMIGA 500/1200 1 dyskietka
Autoryzowany dystrybutor
TwinSpark'94 (Amiga)
26 zł

BLACK VIPER

Strzelaniny połączonej z wyścigiem motocyklowym jeszcze na Amidze nie mieliśmy. Dopiero włoska grupa NEO z powodzeniem połączyła te dwa zręcznościowe elementy w jedność. I jak to zwykle bywa, ma to swoje dobre i złe strony.

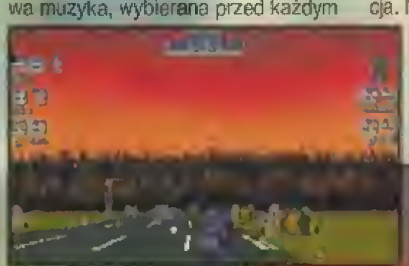
Celem „Czarnej Żmiji" jest dojechanie na supernowoczesnym motocyklu do szlabu organizacji wywrotowej, która zawładnęła Ziemią i sukcesywnie dewastuje ją wybuchami atomowymi. Trasa podzielona jest na kilkanaście odcinków o zróżnicowanych sceneriach i zmiennym poziomie trudności, objawiającym się częstotliwością napotykania wroga, trudnością zakrętów i zmienną szerokością jezdni.

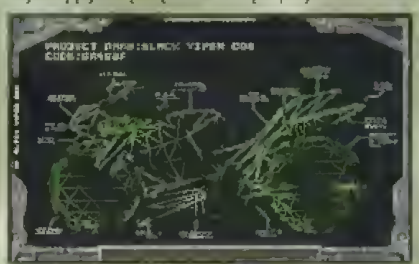
To co widzisz na ekranie, ukazane jest, podobnie jak w LOTUS, bezpośrednio zza twoich pleców, dając znane uczucie pędu i swobodę wykonywania manewrów. Idealnie pasuje tutaj sekcja strzelecka, bowiem oprócz sprawnego jeżdżenia musisz popisać się jeszcze perfekcyjną celnością. Twoim wrogiem jest każdy pojazd, za wyjątkiem ciężarówek z napisem INNOCENT.

Zmaganiom z pokonaniem trasy i unieszkodliwianiem wrogich pojazdów towarzyszy upływający niemiłosiernie szybko czas i zużywanie się pojazdu przy każdym zderzeniu. Podstawowy problem wyścigu to zmieścić się w limicie czasu, który przypada na dany odcinek. Jeśli nie wyrobisz się to klops, a jeśli tak – to zarobiłeś kasę. To natomiast jest uzależnione od liczby zestrzelonych po drodze pojazdów. Za uzyskaną kasę można po przejechaniu każdego etapu dokupić sprzęt. Dobra spluwa, potężny silnik, mocny pancerz oraz ochrona przeciwpromienna to podstawa twego ekwipunku i klucz do sukcesu.

Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość ukończenia gry na kilka sposobów, co jest pewnym novum w dziedzinie zręcznościówek. Wszystko dzięki wielotrasowej konstrukcji mapy, z której wybieramy trasę przed wyjechaniem na asfalt. Możemy zatem wybrać odcinki krótsze ale trudne, z silnym, gęsto rozmieszczonym wrogiem, lub odcinki dłuższe o mniejszej krętości ze sporadycznie spotykanymi bolidami do ustrzelenia. Wszystko zależy od tego, czy jesteś lepszym strzelcem czy lepszym kierowcą.

Zabawie towarzyszy całkiem ciekawa muzyka, wybierana przed każdym odcinkiem, z menu. Nieznacznie gorsze są efekty dźwiękowe wybuchających samochodów, ryczącego silnika i strzały.





Neo'96
AMIGA 500/1200, 5 MB HD 5 dyskietek
Za: muzyka, animacja, ogólna wesołość
Przeciw: nuda

Zupełnie inna sprawa jest z grafiką i animacją. Animacja jest bardzo szybka i płynna. Grafika niestety już taka nie jest. Są momenty, gdy jej jakość jest wysoka, szczególnie w stylistycznych obrazkach w intro i w przerywnikach. W czasie jazdy natomiast waha się od miernoty do przyzwoitego poziomu.

BLACK VIPER zalicza się do gier średnio udanych. Owszem – posiada ciekawą grafikę, fajną muzykę, nieco miodności. Niestety tylko do pierwszych dwóch odcinków. Później wieje nudą na milę morską. Zmienia się jedynie uzbrojenie, scenerie, ale nie akcja. Niestety strzelanie i jazda na czas nie sprawdziły się. Na uwagę zasługuje zawarcie w jednym zestawie dwóch wersji na komputery AGA i ECS oraz installer.

Witzik

TEENAGENT

Jeszcze dwa słowa na temat konwersji. Na wszystkich modelach Amig TEENAGENT pracuje w 256 kolorach! Nie ma oczywiście problemu z A1200 (kości AGA), lecz dokonanie tego na A500 (kości ECS) jest rozwiązanie zagadki tajemniczego zniknięcia złota z sejfu banku. Na początku musisz wykonać trzy zadania testowo-szkoleniowe, by potem zostać wysłanym do wioski w celu zakończenia misji.

TEENAGENT (opis w SS'22/24) jest grą, na której temat wylano chyba już morze farby. Niemały hit na PC i zarazem najlepsza polska przygodówka doczekała się zasłużonej konwersji na Amigę, wykonanej przez firmę UNION INTERACTIVE. Powstały dwie wersje Amigowe – na A500 i A1200, przy czym w mojej ocenie obie są lepsze od PeCetowego pierwowzoru! Grało mi się przyjemniej, wygodniej, jakoś tak bardziej fachowo.

jest wyczynem, o jaki można podejrzewać tylko najznakomitszych scenowych koderów. Program chodzi przy tym odpowiednio szybko i wygląda jak spod igły.

W grze wcielasz się w postać koleżki, który zostaje młodocianym agentem w organizacji RGB. Twoim zadaniem

TEENAGENT dzięki ciekawej fabule i bombowym dialogom jest bardzo dobrą przygodówką. Supergagi, w których wyczuwa się polski klimat i specyfikę nie pozwalają oderwać się od grania. Nie mniej wciągające są zagadki i zadania do wykonania.

W porównaniu do wersji PC rozbudowano interfejs sterowania. Inwentarz został w całości pokazany w dolnej części ekranu. Zaoszczędza to czas potrzebny na dobranie się do przedmiotu, który mamy zamiar użyć. Dodatkowym usprawnieniem jest poprawiony algorytm poruszania się. Gdy grałem w wersję PC, trochę mi przeszkadzało występujące czasami zatrzymywanie się bohatera na przeszkodach.

Program posiada ok. 20 000 klatek świetnej i superpłynnej animacji, sampłowane efekty dźwiękowe, dobrą wielokanałową digitalizowaną muzykę, ręcznie rysowane tła (nie żadne tam skanowane zdjęcia) oraz dynamiczne cieniowanie i skalowanie. W połączeniu z uniwersalnością materiału, TEENAGENT stanowi kąsek nie do pogardzenia! Na Amidze nie mieliśmy chyba jeszcze tego rodzaju gratki. Polecam tę grę bo jest dobra, polska i stoi mocno, czego najlepszym dowodem jest kilka wersji językowych wydanych m.in. we Włoszech, Niemczech, Czechach i oczywiście w wersji międzynarodowej – angielskiej.

Wicik

Metropolis'96

AMIGA 500/1200 — **6 dyskietek, 5,5 MB HDD**

Autoryzowany dystrybutor Metropolis (Amiga) — **49 zł**

Komentarz: świetna przygodówka z tonami humoru

WATCHTOWER

Dawno nie widziałem dobrej chodzonej strzelaniy, widzianej z lotu ptaka, chyba od czasów CHAOS ENGINE. Co prawda firma BITMAP BROTHERS zapowiada drugą część tego tytułu, ale nie wiadomo jak długo będzie trzeba nań czekać. Wytworzyła się więc na rynku luka, której żadna inna pozycja nie potrafiła wypełnić. Dopiero ukazanie się WATCHTOWER ma szansę zadowolić graczy, spragnionych wrażeń i ognia z lufy.

WATCHTOWER jest najczystszego gatunku strzelaniną wzorowaną na niezapomnianym z ośmiobitowców COMMANDO. Twoim zadaniem jest przejść trzy koszmarnie długie poziomy, pozostawiając po sobie plamy wsiąkającej w ziemię mieszanki flaków z krwią, porozbryzgiwane dookoła mózgi, poobrywane odłamkami kończyny oraz okaleczonych – celną serią z karabinu – żołnierzy.. Zniszczenie, destrukcja, śmierć, pożoga to najkrótsze z komentarzy, tego co będzie się dziać na ekranie. Nie ma sensu komentować czy to dobrze czy źle, ile tu przemocy itp. Starsi – grać, młodsi – do łóżek!

Wspaniałych i bohaterskich czynów dokonujesz przy pomocy kilkunastu rodzajów broni, które leżą porozrzucane na trasie twojej wędrówki. Z reguły broń jest ukryta w skrzynkach, które najpierw trzeba rozwalić. Oprócz broni na pociski masz jeszcze do pomocy granaty o mniejszym zasięgu ale większym polu rażenia. Przy sprytnym używaniu granatów jesteś w stanie zostać królem świata w bardzo krótkim czasie, uzależnionym od precyzji i umiejętności strzeleckich. Te umiejętności, a szczególnie szybkie „czyszczenie" terenu jest bardzo ważne, ponieważ raz załatwiony koleś nie zawsze ginie na dobre. Dodatkowo pewne grupy żołnierzy pojawiają się na ekranie w nieskończoność. Nie możesz więc zbyt długo pozostać nieruchomy, bo przeciwnicy mogą cię wziąć w krzyżowy ogień.

Oprócz wojaków wyposażonych w różną broń, masz jeszcze za przeciwników pojazdy zmechanizowane w postaci czołgów, samochodów opancerzonych oraz łodzi bojowych. Nie mniej niebezpieczni są strzelcy usadowieni w wieżach bojowych. Najbardziej natarczywi są przy końcu etapu, którego przejście w pojedynkę graniczy z cudem. Dlatego polecam granie w dwie osoby co gwarantuje godziny doskonałej zabawy. Dzięki tej opcji gra zyskuje dodatkowych rumieńców, podwyższając zarazem miodność i ocenę ogólną.

WATCHTOWER ma bardzo dziwną szatę graficzną, pomimo tego, że działa tylko na Amidze 1200. Początek pierwszego poziomu przypomina grafikę z ośmiobitowców, w przeciwieństwie do etapów rozgrywających się w mieście i na pustyni, które są ładnie narysowane. Grając odnosi się wrażenie „rozkręcania" się grafiki do bardzo wysokiego poziomu. Za to równy poziom utrzymują ładne, digitalizowane wybuchy, dobra animacja wszystkich morderców oraz statyczne screeny wyświetlane między misjami. Dźwięk jest mieszanką wybuchową składającą się z koszarowej muzyki i ra-la-ta-ta-bum-bum, które towarzyszą nam podczas walki.

Wicik

OTM'96

AMIGA 1200 — **3 dyskietki**

Za: gigamiodność

Przeciw: nierówna grafika

TIN TOY ADVENTURE

Platformówki były zawsze domeną Amigi. W nie kocha grać każdy, a najbardziej dzieci. Właśnie z myślą o nich powstała prześliczna gierka przeznaczona dla jednego gracza. Jak to w platformówce celem gry jest przejście wszystkich przygotowanych poziomów. W tym przypadku kierunkiem twojej wędrówki będzie daleki wschód (czyli tradycyjnie w prawo), albowiem właśnie tam znajduje się cel przygody. Po drodze masz do zebrania tysiące przedmiotów, cztery rodzaje dostępnych czarów, dopałki i dodatkowe życia. Twoim orężem do pokonywania nieprzyjaznych much, pomidorów i innej maści warzyw i owadów będą wspomniane czary oraz pomocnicze śmiercionośne gwiazdki.

Bohaterem gry jest przesympatyczy iluzjonista. Przypomina on wyglądem dziecięcą lalkę, wykonaną z kilku plastikowych elementów. W przypadku komputera są to renderowane obiekty, które później zaanimowano. Nasz bohater potrafi biegać, skakać, fruwać, a przede wszystkim bawić.

Gra posiada prześliczną szatę graficzną, mieniącą się radosnymi kolorami, doskonałą animację i trzy tła, na których rozgrywa się akcja. Pierwsze, najbliżej ekranu stanowi dekorację, na drugim odbywają się zasadnicze wydarzenia, zaś trzecie stanowi uzupełnienie. Równie doskonała jest muzyka i efekty dźwiękowe. Grając odnosi się wrażenie, jakby przy produkcji programu brało udział wrażliwe i artystycznie uzdolnione dziecko.

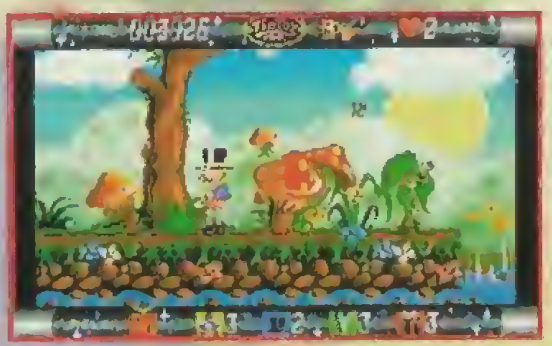
Pomimo wieku ponaddziecięcego z wielką przyjemnością grałem w tę gierkę, czując wielką radość i odprężenie. Ufff...

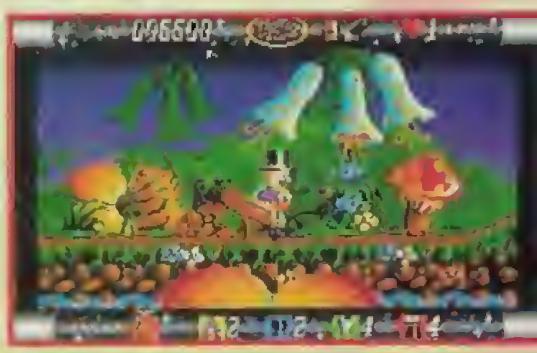
Wicik

Mutation Software'96

AMIGA 1200 | **2 dyskieteki** | **1,5 MB HDD**

Komentarz: dawno mnie tak nie zrelaksowała platformówka





XP8

Od czasów SWIV (a było to w SS'11) żadna strzelaninka tak nie skopała mi tyłka jak XP8! Przywołuję imię SWIV, ponieważ to właśnie ta gra wyznaczyła nową jakość strzelanin wertykalnych, na której wzorowali się potem inni. Ktokolwiek robi nową strzelaninę pionową, polegającą na tym, że stateczek leci na północ i sieje pożogę, zapożycza pewne elementy z tej pozycji. W XP8 autorzy poszli znacznie dalej, omijając przy okazji pewne, ich zdaniem niepotrzebne sprawy.

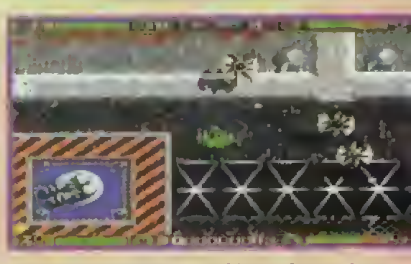
Twoim zadaniem jest przelecieć w całości pięć etapów (z tylu składa się gra), wykonawszy po drodze zadania drugorzędne w postaci zniszczenia konkretnej ilości pewnych urządzeń. Tak jak w każdej strzelaninie arsenał broni jest mocno zróżnicowany. W tym przypadku składa się on z kilku interesujących strumieni ognia o różnym polu i sile rażenia.

Rodzaj używanej broni możesz przełączać przy pomocy klawiatury oraz zwiększać jej siłę rażenia poprzez zbieranie dopalek. W tym miejscu z pewnością was zaskoczę! Ogień nie urasta do potężnego słupa, przez który nic nie widać. Dzieje się tak dlatego, że możesz korzystać tylko z jednego rodzaju broni naraz.

O mocy twojego działa informuje cię odpowiednia skala, znajdująca się w górnej części ekranu obok wskaźników stanu tarcz ochronnych, liczby żyć i pokonanej trasy. W każdym etapie mniej więcej dwa razy spotkasz się oko w oko z bonzo, trudniejszym do rozwalenia od innych, ale wykonującym schematyczne ruchy.

W XP8 można grać samemu, polecam jednak zaprosić do zabawy osobę towarzyszącą, w celu lepszej wyżywki i uproszczenia zadania. Jako ciekawostkę podam, że gra daje się sterować zarówno joyem jak i z klawiatury, co jest niezmiernie ważne przy przełączaniu broni.

Grę charakteryzuje superszybka akcja, dziesiątki mieniących się kolorów, efektowne wybuchy i wysoka miodność. Przykuwają uwagę śliczne stateczki wrogiej flotylli i renderowane obiekty, z których zbudowana jest gra. Wszystko łączy doskonała szata graficzna i dźwiękowa. Na uwagę zasługuje płynniutka animacja, szczególnie, gdy jedne poziomy są szybsze od innych.



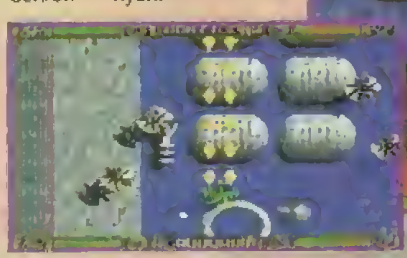
Szkoda, że radość z XP8 będą mieli tylko posiadacze Amig 1200. Jeśli nie masz twardziela, to nie łam się. Gra automatycznie sama doczytuje dane z dyskietek podczas grania, eliminując w ten sposób przestoje i konieczność wachlowania. Strzał w dziesiątkę!!!

Wicik

OTM'96

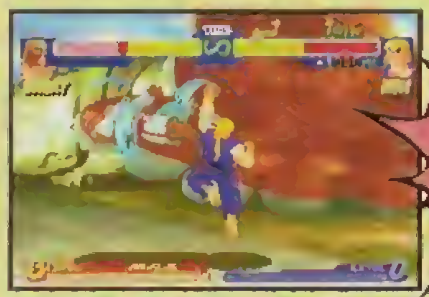
AMIGA 1200 | **4 dyskieteki** | **3,5 MB HDD**

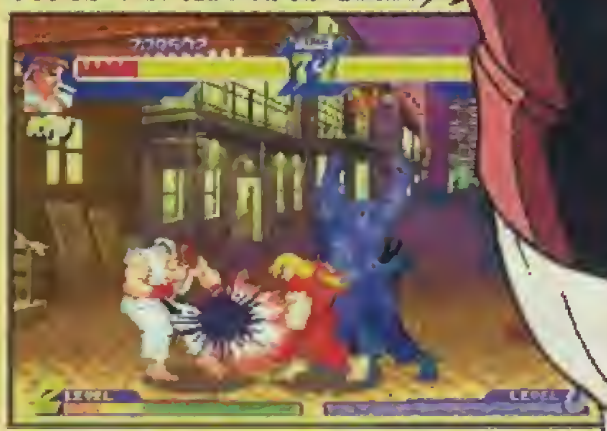
Za: superstrzelanina z ekstra grafiką i dźwiękiem



Podstawowa dziesiątka, nowe i stare twarze oraz sylwetki. Po wstukaniu odpowiednich kodów dostępni są jeszcze BISON (znany i nie lubiany), DAN (parodia RYU i KENA, żałosny) oraz AKUMA (silny i szybki muthafucka!).

ALPHA COUNTER czyli przejście z bloku do kontrataku.





KOMBAT KORNER

Skończyłem w swoim życiu ładnych kilka gier, w tym też niemało przygodówek. Cóż, kiedyś był to jedyny gatunek, który się w widoczny sposób rozwijał. Teraz jest trochę inaczej – każda gra jest ładna, albo bardzo ładna, tylko większość szwankuje treściowo. Dawniej z przyjemnością grało się we wszystko... (cóż, człowiek młody to i głupi) – to były czasy, chciałoby się westchnąć.

Witam w KOMBAT KORNER, dziś zgodnie z obietnicą długo oczekiwana recenzja STREET FIGHTER ALPHA oraz wydanego niedawno w Polsce albumu grupy IMMORTALS pod przyjemnie brzmiącym tytułem MORTAL KOMBAT. Zwrócę też uwagę na zamieszczoną nieco dalej pełną listę ciosów do RISE 2: RESURRECTION.

To pierwsze „Countery" w mordobiciu 2D, do tej pory występowały jedynie w VIRTUA FIGHTER 2 i TEKKEN 2. Na przykład, KYU i KEN najpierw walą przeciwnika w brzuch, a potem uderzają z DRAGON PUNCH. Są trudne do wykonania (odpowiednio 1/10 sekundy), ale ratują życie uwięzionym w rogu.

STREET FIGHTER ALPHA

Rok przyszło czekać na konwersję tej gry z automatów na konsole i jak zwykle firma CAPCOM stanęła na wysokości zadania. Wersje na konsole PlayStation i Saturn w niczym nie ustępują automatowi, może poza czasem doczytywania walk. Akcja gry STREET FIGHTER ALPHA została umiejscowiona pomiędzy grami STREET FIGHTER i STREET FIGHTER 2.

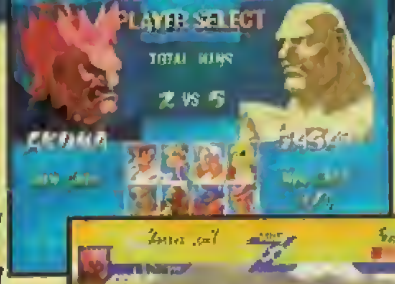
Zacznijmy od zupełnie nowych i nikomu wcześniej nie znanych postaci. CHARLIE to kumpel GUILE'A jeszcze z wojska (jak wiadomo zginął przed drugim turniejem z rąk BISONA) zaś ROSE to jakaś laska, o której nic mi nie wiadomo (poza tym, że w walce posługuje się magią). Kolejne duo zostało przeniesione z innego niegdysiejszego hitu – FINAL FIGHT. GUY był jedną z głównych postaci, zaś SODOM jest jednym z bossów (o ile pamiętam pod koniec trzeciego levela). Dwaj następni panowie są znani osobom, które widziały pierwszą część cyklu STREET FIGHTER. BIRDIE to wielki punk, wałący łańcuchami (i nie myślący zbyt wiele), zaś ADON to niewdzięczny uczeń SAGATA (który nagle stwierdził, że jest lepszy od swego mistrza). Pozostałych znamy z boskiego.

MORTAL KOMBAT THE ALBUM

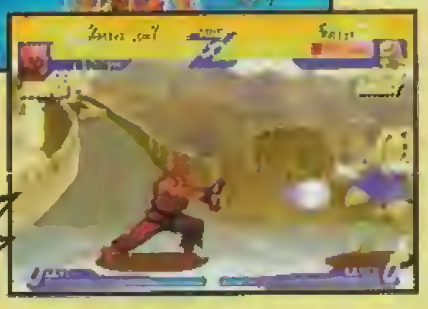
Ścieżki dźwiękowe z filmów nigdy nie były niczym nietypowym i nic w tym dziwnego – na melodie, które tak bardzo podobają się ludziom i nucone są na całym świecie zawsze jest popyt. Nie tylko utwory komponowane do potrzeb filmów, ale i stare, przez niektórych zapomniane melodie najlepszym tego przykładem jest doceniany kiedyś jedynie przez koneserów utwór „Die Walkure" (w szerszym gronie znany jako THE RIDE OF THE VALKYRIES) Ryszarda Wagnera. Odkryty on został na nowo, a to dzięki pewnemu przyjemnemu filmowi o wietnamskim konflikcie. Do niedawna sprzedawca w sklepie z tzw. artykułami fonograficznymi na pytanie o soundtrack z gry komputerowej patrzył na klienta jak na wyjątkowego durnego kuzynka, który powiedział coś głupszego niż zazwyczaj. „Ale koniec z tym procederem", powiedział Oliver Adams i pod swą buławą zebrał kapelę zwaną THE IMMORTALS. Czuję, że napięcie wzrasta i wielu Kombatantów z niecierpliwością błądzi wzrokiem w poszukiwaniu sedna.

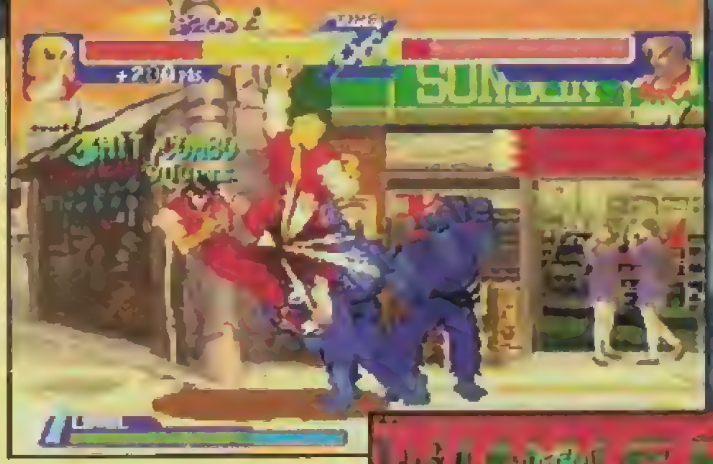
OK, przechodzę do konkretów. Na polskie półki sklepowe trafił wreszcie ALBUM z MUZYKĄ Z MORTAL KOMBAT (ta-taa!). Pomijając milczeniem fakt, że dotarł z dość dużym opóźnieniem powiedzieć mogę, że MK-A miażdży. Zgniata swym niewiarygodnym klimatem morderczej sieczki, powoduje szybsze bicie serca, przy pierwszej sesji w żyłach płynie czysta adrenalina. Wszystkie utwory to techno, rave i pokrewne klimaty.

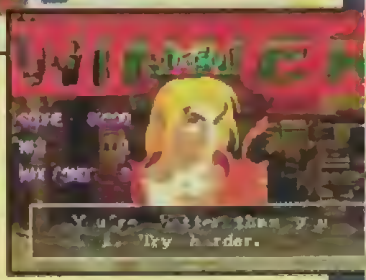
ALBUM jest wszystkim i niczym na raz. Potrafi sprawić, że nie można przestać słuchać go przez długie godziny, powoduje swoisty trans, ale z drugiej strony łatwo „przedobrzyć", MORTAL KOMBAT – THE ALBUM można nawet rzygać. Mimo to, a może nawet i dzięki temu, jest dużym wydarzeniem dla graczy, zaryzykuję stwierdzenie, że jest dla WSZYSTKICH... Płyta ta jest legendą, historią Turnieju, w każdym trzy-czterominutowym fragmencie pokrótce



Zły i brzydki Akuma (jap. GOUKI) jak zwykle jest jedną z ukrytych postaci. Jest szybki i zwinny, a jego garnitur ciosów jest doprawdy imponujący.







STREET FIGHTER ALPHA

go STREET FIGHTER 2. Są to RYU, KEN, CHUN-LI, SAGAT. Wszyscy są młodsi (kilka lat wstecz robi swoje).

Teraz o tym, co nowego. Po pierwsze, trójpoziomowy wskaźnik SUPER COMBO ładuje się o wiele szybciej i można uderzyć z SUPERA nawet i 4-5 razy podczas rundy, albo długo nie udekontry. Kilka nowych ciosów dla stanych zawodników, lepszy COMBO-SYSTEM i większa szybkość. Można nawet ustawić opcję AUTO-BLOCKING, po włączeniu której pierwsze 10 celnych ciosów przeciwnika zablokuje za gracza konsola. Są opcje treningowe gdzie przeciwnik tylko blokuje, gracz zaś ćwiczy na żywym worku swoje combosy. Wszystko jest dopieszczone niemal do perfekcji.

Wielu zapewne zastanawia się jak wygląda ALPHA w porównaniu z najnowszymi „trójwymiarówkami". Oczywiste jest, że pod względem grafiki ALPHA nie jest w stanie konkurować z seriami VF czy TEKKEN (choć grafika i animacja stoją na najwyższym, dwuwymiarowym poziomie – duży skok od czasów SSF2T). Na pewno zaś jest w stanie konkurować z nimi miodnością (a w oczach wielu osób nawet i wygrywa!). ALPHA w moim rankingu posiada największy współczynnik startego od joypada naskórka z kciuka do przyjemności wynikłej z zakończenia pięciorundowej walki SUPER-COMBOSEM. To jest to, co prawdziwi miłośnicy mordobić cenią najbardziej. Będąc w posiadaniu tak świetnych trójwymiarowych mordobić jak TEKKEN 2, VIRTUA FIGHTER 2 i TOSHINDEN 2 równie często jak po nie sięgam po grę STREET FIGHTER ALPHA. Jest naprawdę świetna! Fani serii będą w siódmym niebie, szkoda że nie ma wersji PC/AMIGA. Może kiedyś... tymczasem na automatach niedawno zadebiutował STREET FIGHTER ALPHA 2, konwersja jeszcze przed nowym rokiem. Czekamy niecierpliwie!

Na SECRET SERVICE CD'38 znajduje się filmy w formacie AVI, z intro i przykładowej walki KENA z SAGATEM. Przy okazji wyjaśniam, że filmy z CD'37 nie pokazywały mojej walki, tylko jakichś jankesów.

Gulash

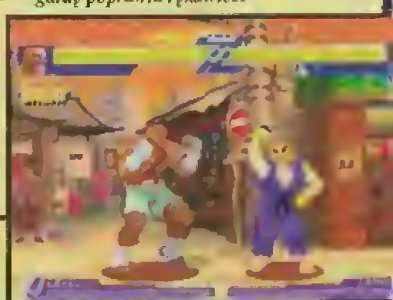
rzać i zaatakować z potrójnego SUPER COMBO! Jest także nowość w postaci ALPHA COUNTER, czyli przejście z bloku do przybliżona została historia i charakterystyka postaci. Wszystkie utwory napisane są obiektywnie, jeżeli słowo takie może być w tym kontekście użyte, nie masz się więc co bać, że Twój Wojownik zostanie zmieszany z błotem.

Na koniec dość gorzka refleksja: MORTAL KOMBAT – THE ALBUM na rynku muzycznym nie ma większych szans, nie stanowi bowiem wydarzenia – ot kolejny, nic nie znaczący krążek.

Latah!

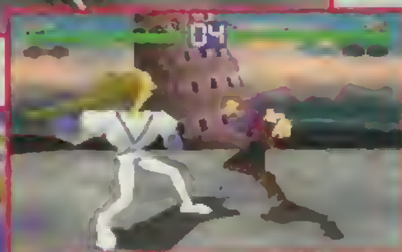
Mamoot the Vice-Fighter

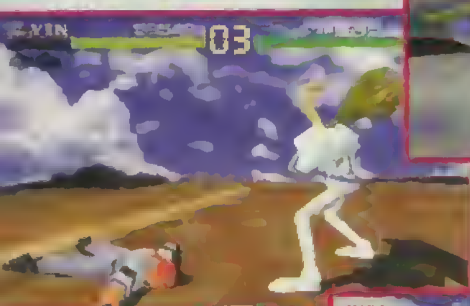
Kolejna nowość: wciśnij SELECT podczas walki aby ujrzeć swego zawodnika wykonującego obraźliwy lub lekceważący gest w kierunku przeciwnika (tylko raz podczas rundy). Na przykład KEN najspokojniej w świecie uśmiecha się w stronę gracza zaś RYU opuszczając gardę poprawia rękawice.



SUPER COMBO w pełnej krasie, najlepsze na efektowne zakończenie walki. Niektórzy zawodnicy posiadają aż po trzy warianty tego ciosu, inni po dwa. RYU wyrzuca z siebie 7-hitowego HADOUKEN albo robi 11-hitowy TORNADO KICK. SAGAT najpierw dwa razy z kolana a potem TIGER UPPERCUT na 11 trafień!

Szczęka leci do ziemi na takie widoki. Earthworm Jim w akcji, a Ellis robi kino.





Oto TOSHINDEN, po raz drugi i ostatni. Odkrywamy dodatkowe postacie i podajemy garść strategii, dzięki czemu będziecie w stanie zawalczyć nieco dłużej na arenie. Za miesiąc prawdziwa gratka, oto bowiem w fazie opracowywania (czyli ciosy i combosy, a jest ich bardzo dużo) jest VIRTUA FIGHTER PC!!! Będą cztery strony... ale na razie BATTLE ARENA TOSHINDEN!

Na początek nowi wojownicy, z którymi można walczyć. Najlepszy jednak jest fakt, że po pokonaniu tych killerów można walczyć też i nimi! Podnosi to liczbę postaci do 11, dają głowę, że to już wszystkie.

GAIA – Na poziomie VERY EASY, EASY i NORMAL końcowy Boss. Można używać kontynuacji, na tych poziomach to nie ma znaczenia. Jeśli odniesiesz zwycięstwo, nauczy cię ciosu DESPERATION MOVE. Pojawią się napisy końcowe informujące między innymi o tym, że to dopiero początek i wojownicy powrócą... etc.

Z GAIĄ nie da się walczyć żadną konwencjonalną metodą, najlepiej skakać na boki aby unikać pocisków (straszna broń!) i strzelać swoimi. Dopiero gdy skoczy do góry (bardzo wysoko i długo opada) trzeba podejść bliziutko i wyjechać ze swojego najmocniejszego combosa (oczywiście zakończonego SPECIALEM). GAIA nie jest zbyt ruchawym przeciwnikiem, zapewne utrudnia mu to ciężka zbroja.

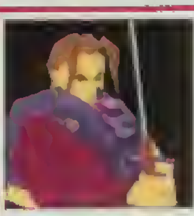
SHO SHINJO – Można się do niego dostać jedynie na na poziomach HARD i VERY HARD. Musisz przejść całą grę nie przegrywając nawet jednej rundy i ani razu nie używając kontynuacji (to JEST trudne, przed SHO jest przecież jeszcze Gaia, a to dobry przeciwnik). Kiedy Gaia będzie demonstrował DESPERATION MOVE po prostu wciśnij ESCAPE. Pojawi się napis „New Challenger" i na arenę wbiega SHO. To jest prawdziwy BOSS, on dopiero pokazuje o co tu chodzi. Prawdziwy koszmar! Gdy z nim wygrasz, otrzymasz SUPER ATTACK (Super Move) i obejrzysz prawdziwe zakończenie gry. Podczas walki z nim można używać kontynuacji.

Taktyka? Weźcie EIJI i KAYIN, połączcie w jedno, zwiększcie siłę i szybkość. To właśnie jest SHO, niewątpliwie najlepszy wojownik w BATTLE ARENA TOSHINDEN. Można jednak z nim wygrać, trzeba tylko pamiętać, że na każdy pocisk odpowiada podwójnym (jeden neutralizuje twój, drugi cię dosięga). SHO ma niezłą siłę przebicia i warto nim zagrać.

EARTHWORM JIM – Tak, tak... najsławniejsza dżdżownica świata (dwie części tej prześwietnej platformówki ukazały się niemal na każdą platformę, a więc na konsole SNES, MegaDrive, GameBoy, GameGear, Saturn, PlayStation oraz na PC) gościnnie występuje w turnieju. Aby zawalczyć z JIMEM musisz pokonać SHO i wcisnąć ESCAPE gdy SHO będzie demonstrował SUPER ATTACK. Pojawi się napis „New Crazy Challenger" i wpełznie JIM! Walka z JIMEM jest długa i trudna, bo używa tanich sztuczek. Zachowuje się jak RUNGO, w którego nagle ktoś wbił umiejętność przewidywania twoich ruchów.

Aby walczyć jako GAIA i SHO trzeba po prostu dojść do końca gry bez użycia kontynuacji, nie wolno przegrać ani jednej rundy. Aby móc wybrać JIMA, trzeba dodatkowo pokonać także i jego (i znowu bez kontynuacji). JIM to kawał niezłego zabijaki, no i ta pała! (to chyba jakiś inny robal). Podczas wyboru postaci nowi wojownicy będą znajdować się po prawej stronie ELLIS.

Sho Shinijo



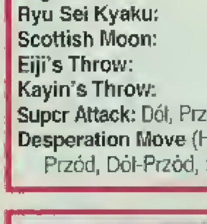
Wzrost: ? cm
Waga: ? kg
Wiek: ?
Grupa Krwi: ?
Kraj: Japonia
Broń: ?

Sho jest starszym bratem Eijiego, który pewnego dnia po prostu zniknął. Wygrał poprzednią edycję turnieju, zabijając podczas finalnego pojedynku ojca Kayina. Sho zna ciosy Eijiego i Kayina, kiedyś ich tego nauczył. Sho jest prawdziwym, końcowym bossem.

Double Rekkuzan:	Dół, Dół-Przód, Przód + S
Shouzan:	Przód, Dół, Dół-Przód + S
Angled Shouzan:	Tył, Dół, Dół-Tył + S
Leg Crush:	Dół, Dół-Tył, Tył + K
Ryu Sei Kyaku:	(w powietrzu) Dół, Dół-Tył, Tył + K
Scottish Moon:	(w powietrzu) Dół, Góra + K
Eiji's Throw:	(blisko) Tył + HS
Kayin's Throw:	(blisko) Tył + HK

Super Attack: Dół, Przód, Góra-Przód, Góra, Góra-Tył, Tył, Dół + HS + WK
Desperation Move (Hyakki Moshuu Ken):
Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód + HS

Earthworm Jim



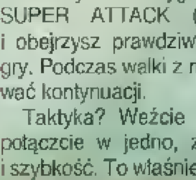
Wzrost: ? cm
Waga: ? kg
Wiek: 3
Grupa Krwi: ?
Kraj: USA
Broń: pałka

Cholera wie skąd się tu wzięła dżdżownica, ale to bardzo fajny patent. Dżdżownica posiada maczugę, jest silna ale wolna. Jim to fajny koleś.

Shima to Daichi no Ikari:	Dół, Dół-Przód, Przód + S
Daichi no Mezame:	Przód, Dół, Dół-Przód + K
Daichi no Otakebi:	Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył + S
Daichi no Ikari:	Dół, Dół-Przód, Przód, Tył + S

Secret Move: Góra-Przód, Góra, Góra-Tył, Tył, Dół-Tył, Przód, Tył, Dół + HS+HK
Desperation Move (Daichi Hyakusai):
Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył + HS

Gaia



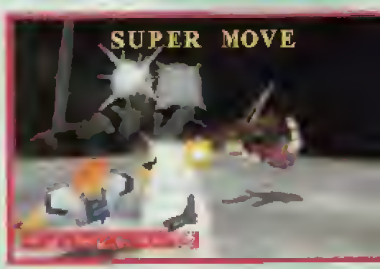
Wzrost: 210 cm
Waga: 129 kg
Wiek: 40?
Grupa Krwi: 0
Kraj: ?
Broń: Zbroja Armos Bastar, miecz The Last Darkness

Gaia jest przywódcą i najsilniejszym wojownikiem w tajemniczej organizacji która sponsoruje turniej. Czeka... i patrzy, aby znienacka zaatakować wojowników wygrywających wszystkie walki. Dodatkowe ręce są częścią jego znakomitej zbroi, pomagają mu wychodzić bez szwanku z pojedynków. Nie przerzuca, ale też przez wzgląd na ciężką zbroję nie może być przerzucony.

Full Steam:	Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód + S
Sea Slash:	Przód, Tył, Dół-Przód + S
Arm Blast:	Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył + K
Super Attack:	Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Tył, Przód, Dół + HS+ HK
Desperation Move (Next!):	Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, Przód + WS

BATTLE ARENA SHINDEN

SZKOŁA PRZETRWANIA im. GULASHA



Następująca teraz część opisu przeznaczona jest jedynie dla prawdziwych miłośników mordobić, którzy lubują się w długich i pełnych taktyki pojedynkach. Jeśli grając w BATTLE ARENA TOSHINDEN nasuwasz jedynie te dwa klawisze (przyciski) odpowiadające za SPECIALE, raczej nie zagłębiaj się w te kilka słów. Nie przydadzą ci się do niczego. Strategia zawsze towarzyszyła mordobiciom, bowiem właśnie w tych krwawych jatkach używamy strategii w najczystrzej formie. Przecież to proste, fazy planowanie-atak(-obrona)-planowanie są obecne w każdej nawałance.

Dzisiejszy wykład będzie poświęcony wyrzucaniu przeciwnika za ring (RING-OUT), oraz samej arenie. Problem wydaje się błahy, ale poczekajcie...

Jedną z prostszych i najczęściej używanych taktyk jest próba wyrzucenia przeciwnika za ring. Można podejść blisko do jego krańca i podpuszczając frajera na odpowiednią odległość spróbować wyrzucić go za ring (tył + HK lub tył + HS). Na przykład, KAYIN używając nogi przekłada przeciwnika za siebie, czyli wyrzuca go w przepaść. Stojąc na skraju ringu i czekając na ruch przeciwnika można strzelać pociskami, o ile wojownik, którym gramy nimi dysponuje. Wcześniej lub później przeciwnik podejdzie dość blisko, co można i trzeba odpowiednio wykorzystać. Jeśli podejdzie normalnie, spróbuj go przerzucić (patrz wyżej). Jeśli zaatakuje ze SPECIALA, po prostu się odsuń na bok używając uskoku. SOFIA wykonuje obłędny taniec na jednej nodze, DUKE macha mieczem tnąc zza głowy, zaś FO pędzi do przodu na swojej kuli. Wszystkie specjale (poza pociskami) mają wspólną cechę – pchają do przodu, dzięki czemu po naszym uskoku przeciwnik spadnie z ringu.

Przyjrzyjmy się arenie, na której przyjdzie walczyć. W TOSHINDEN arena może być w kształcie koła lub kwadratu. Kształt areny nie wpływa może na walkę, można jednak budować na nim taktykę, jaką się przyjmie podczas pojedynku. Przekonacie się też, że często kształt areny może decydować o jego końcowym przebiegu. Pamiętać należy, że arena w TOSHINDEN jest trójwymiarowa i w ułamku sekundy możesz patrzeć w zupełnie innym kierunku niż przed chwilą. Oto przykład. Odsuwasz się do końca kwadratowej areny, czekając na atak przeciwnika. KAYIN prze do przodu robiąc DEADLY RAISE, uskakujesz na bok i KAYIN spada. To samo nie przejdzie na okrągłej arenie, jeśli stoisz zbyt blisko jej krańca (a o to przecież chodzi!) po prostu spadniesz razem z nim (a o to wcale nie chodzi!).

Kolejny przykład, tym razem trójwymiarowy. Stoisz na skraju areny i czekasz na przeciwnika. Przeciwnik w tym czasie wykonuje jakiś skomplikowany, dezorientujący manewr (np. uskok) i po chwili znajdujecie się już obok siebie, tylko że obaj stoicie na skraju ringu! Możesz uskoczyć tak, że nieprzyjaciel znajdzie się między tobą a krańcem ringu. W momencie, w którym będziesz uskakiwał, przeciwnik ma czas na swój ruch i prawie zawsze będzie to coś niemiłego i zaskakującego (mogą odwrócić się proporcje i sam znajdziesz się między nim a krańcem ringu).

Problem polega nie na uskakiwaniu, lecz nawiązaniu walki na skraju ringu. Trzeba przy tym pamiętać, że w gorszej sytuacji znajdzie się wojownik będący bliżej krańca (stojący bliżej przepaści). Jeśli to będzie nasz wojownik, każdy zadany przez nas cios będzie odpychał przeciwnika od krańca, zaś każdy cios przeciwnika będzie pchał nas ku nieuchronnemu upadkowi. Inna rzecz, gdy stoisz w równej odległości od przepaści. Wtedy też pojawia się kolejny, znany już problem kształtu areny. Jeśli arena ma kształt kwadratu, nie ma się czym martwić. Jeśli zaś jest to koło, znowu na gorszej pozycji staje osoba będąca bliżej skrętu itp, itd... znowu wszystko rozbija się o nieszczęsną budowę areny.

Nieźle, co? Z pozoru głupi i całkowicie nieważny kształt podłoża może stanowić punkt oparcia przy budowaniu strategii walki. Podane przykłady mogą się wydać abstrakcyjne osobom, które z BATTLE ARENA TOSHINDEN nie miały nic wspólnego, zapewniam jednak, że takie sytuacje w tej grze zdarzają się co chwila. Właśnie to jest w niej piękne – raz na wozie, raz pod wozem. Zostawiam was z myślą, że zawsze jest coś ciekawego do odkrycia i pokazania. Próbujcie!!! Jeszcze raz się podekscytuję myślą, że za miesiąc VIRTUA FIGHTER PC! Będzie, oj będzie o czym poczytać (mawiają, że w gierce jest 700 ciosów i combosów).

Gulash

Playmates'96

PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
PlayStation, Saturn

Za: wyśmienite, przeciułowne mordobicie 3D
Przeciw: ślimaczo wolne w SVGA...

CHROMAX

Low Fireball	Dół – Przód + P
Head Throw	Tył – Tył – Tył + P
Dash attack	Przód – Przód – Przód + K
Wślizg	Tył – Dół + K
Super Combo	Dół – Dół – Dół – Dół + K
Termination	Tył – Tył – Przód + P (blisko)

CYBORG

Shoulder Charge	Tył – Tył – Przód + K
Flying Punch	Dół – Przód + P
Air Fireball	Przód – Przód + P
Gotcha Punch	Przód + nawalać P
Podcięcie	Tył – Dół + K
Super Combo	Tył – Dół – Przód + P
Termination	Przód – Dół – Tył + P (blisko)

CRUSHER

Uppercut	Dół – Przód + P
Acid Spit	Tył – Tył – Tył + K
Ground Lance	Przód – Przód + P
Air Lance	Dół – Dół + P
Super Combo	Tył – Tył – Tył – Przód – Przód – K
Termination	Dół – Tył + K (blisko)

DEADLIFT

Up Fireball	Dół – Tył + P
High Fireball	Dół – Przód + P
Low Fireball	Tył – Dół + P
Teleport	Przód – Przód + K
Sword Attack	Tył – Tył – Przód + P
Podcięcie	Tył – Dół + K
Super Combo	Przód – Dół – Tył + K
Termination	Tył – Tył – Tył + K (blisko)

DETAIN

3Hit Chaos	Przód – Przód + P
Headbutt	Dół – Góra + K
Run & Bite	Przód – Przód – Przód
Podcięcie	Tył – Dół + K
Super Combo	Przód – Dół – Tył + P
Termination	Tył – Dół – Przód + K (blisko)

GRILLER

Ground Bash	Tył – Dół – Przód + P
Salp Attack	Tył – Przód – Przód + P
Pummel Hit	Przód – Dół – Tył – P
Wślizg	Dół – Tył + K
Super Combo	Tył – Dół – Przód + K
Termination	Przód – Przód – Przód + P (blisko)

INSANE

Bat Attack	Dół – Przód + K
Hi Iceball	Dół – Przód + P
Lo Iceball	Dół – Tył + K
Podcięcie	Tył – Dół + K
Super Combo	Przód – Dół – Tył + K
Termination	Tył – Tył – Tył + P (blisko)

LOADER

Lighting	Przód – Przód – Dół + P
HeadButt	Dół – Góra + P
Thorn	Dół – Przód + P
Spikes	Tył – Dół – P
Podcięcie	Tył – Dół + K
Super Combo	Przód – Dół – Tył + P
Termination	Przód – Dół – Tył + K

LOCKJAW

Missile	Dół – Dół Tył – Tył + P
Mid Air Missile	Przód – Przód + P
HeadButt	Dół – Przód + K
Throw	Tył – Dół – Przód + P
Super Combo	Tył – Dół – Przód + P
Termination	Tył – Tył – Przód + P

NECROBORG

Flying Punch	Dół – Góra + P
Lighting	Tył – Tył – Tył + P
Wślizg	Tył – Dół – K
Super Combo	Przód – Dół – Tył + K
Termination	Tył – Dół – Przód + K (blisko)

PRIME-8

Ground Dash	Dół – Dół – Dół + P
Sven Dive	Dół – Przód + P
Rolling Crush	Dół – Góra + K
Super Combo	Dół – Tył – Dół – Tył + K
Termination	Przód 6 razy + P (blisko)

ROOK

Double Punch	Dół – Przód + P
Jet Kick	Dół – Przód + K
Flight	Tył – Tył (trzymać)
Fireball	Dół – Tył + P
Lighting Kick	nawalać K1
Podcięcie	Tył – Dół + K
Super Combo	Tył – Dół – Przód + P
Termination	Przód – Przód – Przód + P (blisko)

SALVO

Knife throw	Przód – Dół + P
Flamethrower	Dół – Przód + P
Wślizg	Tył – Dół + K
Super Combo	Dół – Przód + K
Termination	Przód – Dół – Tył + K (blisko)

STEPPENWOLF

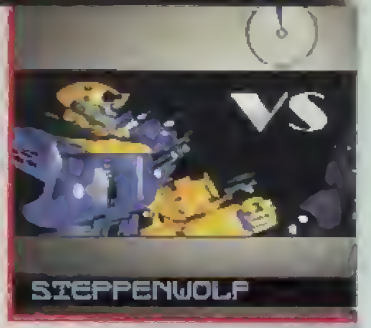
Cannon	Dół – Przód + P
Run & Bite	Przód – Przód – Przód
AirStrike	Dół – Tył + P
ArmGUN	Tył – Tył – Tył + P
Swan Dive	Przód – Przód + K
Swan Dive Mid	Dół – Dół + K (w powietrzu)
Super Combo	Przód – Dół – Tył + P
Termination	Przód – Dół – Tył + K (blisko)

SUIKWAN

Fireball	Dół – Tył + P
Sword Slash	Przód – Przód + P
Flying Kick	Przód – Przód + K
Wślizg	Tył – Dół + K
Super Combo	Przód – Przód – Przód – Przód + P
Termination	Przód – Dół – Tył + P (blisko)

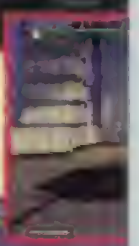
V1-HYPER

Fireball	Dół – Przód + P
Low Head Whip	Dół – Tył + P
Hi Head Whip	Przód – Dół + P
Punishing Kick	Tył – Tył + K
Go In	Przód – Przód – Przód
Super Combo	Tył – Dół – Przód + P
Termination	Tył – Tył – Tył + P (blisko)



Na prośbę wielu czytelników publikujemy pełną listę ciosów do gry RISE 2: RESURRECTION (opis w SS'35). Gra ta ukazała się już na bardzo wielu platformach, a ze wszystkich oglądanych przeze mnie wersji najlepiej wypada PeCetowa. Chyba dzięki ostrej jak żyleta grafice SVGA, której detale są widoczne na monitorze komputera. Muszę też przestrzec użytkowników PlayStation przed ewentualnym zakupem RISE 2. Wersja PSX jest tragiczna. Gra pracuje w niskiej rozdzielczości, animacja jest wolna i niedopracowana. Patrząc na TEKKEN i TOSHINDEN, które wyglądają na gry dużo bardziej skomplikowane graficznie, aż dziwna wydaje się taka niedoróbka.

W każdym razie RISE2 na PC jest do pogrania, oto lista ciosów i uderzeń.

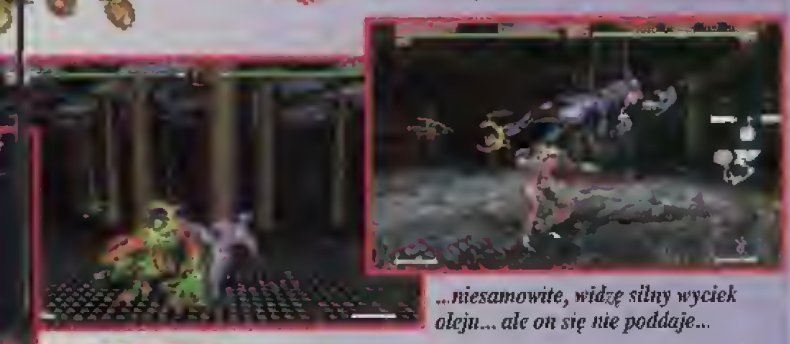


Proszę państwa, co to za pojedynek, jaka wola walki... widzę, że zawodnik z lewej dostał po siłowniku... coś się leje...

RRECTION RISE 2

SUPER COMBO można zrobić gdy naładuje się COMBO-METER na dole ekranu, TERMINATION zaś po wygraniu drugiej rundy. Zupełnie świeżych odsyłamy do SS'35, gdzie znajduje się obszerny opis z detalami.

Gulash, CID & The Real JAX i Artur Lenarciak.



...niesamowite, widzę silny wyciek oleju... ale on się nie poddaje...

VANDAL

Buzzsaw Attack	Dół – Przód + P
Jet Kick	Przód – Przód + K (w powietrzu)
Wślizg	Tył – Dół + K
Super Combo	Przód – Dół – Tył + P
Termination	Tył – Dół – Przód – P (blisko)

WAR

War Retreat	Tył – Tył
War Attack	Przód – Przód
Barrel Anivil	Dół – Góra + P (w powietrzu)
Barrel Roll	Dół – Dół + P
RazorBlade	Dół – Tył + K
Dash Attack	Tył – Przód + P
Grenade	Tył – Dół + P
Wślizg	Tył – Dół + K
Super Combo	Tył – Dół + Przód – P
Termination	Tył – Przód – Tył – P

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Przasnyska 6a, Warszawa

tel. (0-22) 633-55-22, 633-52-82, fax: 639-73-52

PRACUJEMY PON./PIĄTEK w godzinach 8.00 – 21.00

KOMPUTERY BELL dla uczniów, studentów inwalidów I i II grupy 2% rabatu!

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY i SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU.

Amign 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. *a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.*

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.

– JEDYNE wymagenie to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

CENY CIĄGLE SPADAJĄ!!! ZADZWOŃ

***RATY NA CAŁĄ POLSKĘ**

***PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANEKOMPUTERY**

***DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA 1200 DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!**

KUP RAZ A DOBRZE!

W skład każdego zestawu komputera BELL wchodzi. Monitor kolor 14" LR NI, Pamięć RAM Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 512 kB, Floppy 3.5" 1.4 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Obudowa Green Mini Tower LUX. **Komputery nie są plombowane! Można zmieniać konfigurację zgodnie z warunkami gwarancji.** Opcjonalnie: Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Gwarancja 12 miesięcy. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

BELL		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	Monitor	HDD MB	RAM MB
41	486DX 4-100 MHz	119,-	507,-	2529,-	kolor 14"LR	850	4
58	586 -133 MHz	121,-	516,-	2571,-	kolor 14"LR	850	4
K5	K5- 75 MHz	138,-	588,-	2928,-	kolor 14"LR	850	8
100	Pentium 100 MHz	149,-	634,-	3156,-	kolor 14"LR	850	8
120	Pentium 120 MHz	159,-	679,-	3376,-	kolor 14"LR	850	8
133	Pentium 133 MHz	169,-	723,-	3593,-	kolor 14"LR	850	8
150	Pentium 150 MHz	191,-	815,-	4050,-	kolor 14"LR	850	8
166	Pentium 166 MHz	213,-	911,-	4522,-	kolor 14"LR	850	8

Amiga	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	CENA
CD32	34,-	136,-	680,-
ProModule CD-32	40,-	158,-	790,-
Klawiatura CD-32	5,-	22,-	110,-
CD-32+ProModule+ Klawiatura	75,-	299,-	1490,-
A-1200 Escom	88,-	356,-	1750,-
A 1200 Escom -520 HDD	114,-	458,-	2250,-
A 1200 Escom -830 HDD	119,-	479,-	2350,-
A 1200#	75,-	299,-	1490,-
A 1200# - 520 HDD	101,-	400,-	1990,-
A 1200# - 630 HDD	106,-	420,-	2090,-
A 600#	39,-	157,-	780,-
A 500 - 1MB#	33,-	131,-	650,-
Modulator A 500#	4,-	16,-	80,-
Monitor Kolor # do Amigi	22,-	91,-	450,-
Monitor Kolor # do Amigi Commodore lub Philips	29,-	120,-	590,-

Ceny zawierają 22% VAT

Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%

Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)

Posiadamy duży wybór bardzo dobrych, tanich stolików pod komputer

W skład każdego zestawu Komputera OPTIMUS z Procesorem INTEL Pentium wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM, CD-ROM x4, Oprogramowanie Systemowe, Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Twardy Dysk w Wymiennej Ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do Automatycznej Konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik Użytkownika w jęz. polskim, 24 miesiące Gwarancji. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

Optimus		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	cd	Monitor	HDD	RAM MB	Programy
5P75	Pentium 75 Mhz	194,-	822,-	4109,-	x4	kolor 14"LR	855	8 MB	Dos 6.22 Works 3.0, Win'3.11
5P100	Pentium 100 Mhz	204,-	866,-	4329,-	x4	kolor 14"LR	850	8 MB	
5P120	Pentium 120 Mhz	217,-	920,-	4597,-	x4	kolor 14"LR	1,080	8 MB	
5P133	Pentium 133 Mhz	232,-	984,-	4914,-	x4	kolor 14"LR	1,080	8 MB	
5P150	Pentium 150 Mhz	274,-	1162,-	5805,-	x4	kolor 14"LR	1,080	16 MB	
5P166	Pentium 166 Mhz	302,-	1279,-	6390,-	x4	kolor 14"LR	1,080	16 MB	
Pro150	Pentium Pro 150 Mhz	447,-	1898,-	9477,-	x4	kolor 14"LR	1,080	16 MB	
Pro200	Pentium Pro 200 Mhz	511,-	2167,-	10819,-	x4	kolor 14"LR	1,080	16 MB	

WINDOWS'95 PL na CD dopłata 89,- Rezygnacja z Monitora Kolor 14" LRNI – 790,-

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej. W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi: Monitor 14" LR NI, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie oprogramowanie, Mysz z podkładką. Gwarancja 24 Miesiące. Pozostałe podzespoły w tabeli.

HARVARD		RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	Monitor	HDD MB	RAM MB
4H 133	AMD 586 133 MHZ	134,-	569,-	2840,-	kolor 14" LR NI	528	4 MB
5P60	Pentium 60 MHZ	137,-	583,-	2913,-	kolor 14" LR NI	528	8 MB
5P75	Pentium 75 MHZ	155,-	659,-	3229,-	kolor 14" LR NI	850	8 MB
5P120	Pentium 120 MHZ	177,-	755,-	3767,-	kolor 14" LR NI	850	8 MB
5P 133	Pentium 133 MHZ	192,-	819,-	4084,-	kolor 14" LR NI	850	8 MB

zdjęcia komputerów na str. 81

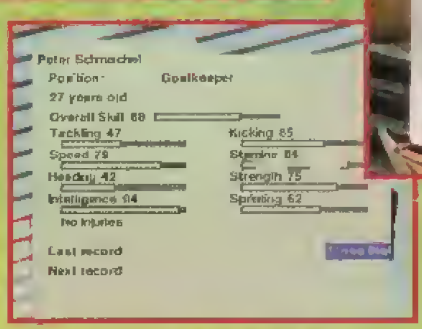
ONSIDE SOCCER

Mało znana i niedoceniana firma TELSTAR od niedawna próbuje przebić się na rynku gier komputerowych. Teraz wstrzeliła się niespodziewanie z bardzo ciekawą i oryginalną piłką nożną. Piłka ta moim zdaniem ma szansę odnieść spory sukces, co przy konkurencji w postaci FIFA'96 I ACTUA SOCCER wydawało się mało prawdopodobne. Nie mam na myśli oszołamiającego sukcesu, ale uznanie w środowisku smakoszy tej pięknej dyscypliny sportu. Zadziwiający jest fakt poniesienia niewielkich nakładów na realizację i otrzymania ciekawego efektu.

Po ukazaniu się efektownej, choć troszeczkę dziwnej czołówki masz do wyboru dwa tryby gry – czysto zręcznościową zabawę i wariant managerski. Biorąc pod uwagę zróżnicowane gusta graczy, idea zasługuje na złoty medal.

ZWYKŁA GIERKA...?

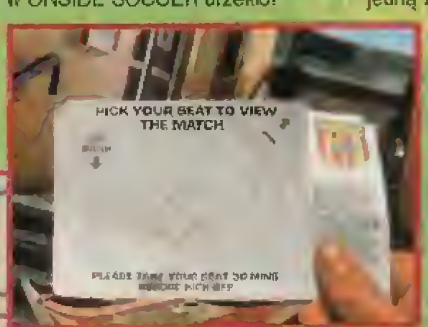
Najwięcej ludzi lubi grać, a tego jest pod dostatkiem. Do wyboru masz możliwość rozgrywania meczów w hali z bandami lub na odkrytym stadionie. Granie w hali charakteryzuje się bardzo „szybką piłką" bez przestojów, ponieważ przerwanie akcji następuje tylko po zdobyciu gola lub faulu. Nie mniej dynamiczne są mecze rozgrywane na prawdziwej murawie w towarzystwie tysięcy kibiców.



Stadion ma o wiele większą powierzchnię, dostarcza więc zupełnie innych wrażeń. Granie na prawdziwym boisku rządzi się mniejszą przypadkowością przy konstruowaniu akcji, bardziej finezyjnymi zagraniami i większym urokiem. Zarówno w hali jak i na stadionie mamy do wyboru dwa rodzaje widoków. Pierwszy jest statyczny, z kamery wmurowanej w jednym punkcie. Drugi jest dynamiczny, gdyż kamera cały czas podąża za akcją ukazując mecz z różnych miejsc. Poza tym stosuje on bardzo dużo zbliżeń i oddaleń.

Standardowo przebieg meczu obserwujemy z góry pod pewnym kątem zza najbliższej bramki. Ten widok możemy jeszcze zmodyfikować poprzez odpowiednie operowanie kątem obserwacji i miejscem na trybunach. Mówię celowo „miejscem na trybunach", bo jak sam tytuł wskazuje, widowisko obserwujesz z pozycji widza siedzącego przed telewizorem lub oglądającego mecz bezpośrednio z trybun.

Grając odnosisz wrażenie pełnej kontroli nad wydarzeniami na murawie. Ty jesteś niejako kibicem, a nie głównym animatorem poczynań twojej drużyny. To co dzieje się na ekranie nie jest tworzone przez ciebie, tylko dla ciebie, aby czerpać z gry jak najwięcej. Właśnie to mnie tak w ONSIDE SOCCER urzekło!



Wariantów rozgrywania meczów jest kilka. Są one standardowe i niczym specjalnym się nie wyróżniają. Brakowało mi tylko meczów międzypaństwowych, chociaż zaoferowane zespoły z najlepszych lig zachodnich, uzupełnione najświeższymi nazwiskami, w zupełności wystarczają.

Świetnie zrealizowano poruszanie się piłkarzy po boisku. Każdy z zawodników posiada sporo klatek, wysokiej klasy animacji, gdzie najlepiej wypadają bramkarze. Ich brawurowe parady i odważne wejścia w akcjach „sam na sam" rozgrzewają do białości. Nie mniej efektowni są piłkarze z pola. Futbolista posiadający piłkę odróżnia się od reszty otaczającymi go na trawie kręgami. Te atrakcje oferuje nam bardzo wygodny system sterowania i dwuprzyciskowy FIRE.

Szata graficzna jest dopracowana, szczególnie w wysokiej rozdzielczości. W niskiej, jak to na PCecie – raczej brzydka. Nie wiem dlaczego ją dodano, skoro na zwykłej 486 wszystko dzieje się wtedy tak szybko, że nie da się grać. Dobry to znak, gdy każda powstająca gra wymaga Pentium...

MANAGERKA

Prostota obsługi tego trybu gry i stosunkowo niewielka ilość opcji stanowi ciekawy kąsek. Swoją robotę możesz wykonywać prowadząc jedną z czołowych europejskich drużyn – z pierwszej ligi angielskiej, niemieckiej, francuskiej lub włoskiej. Po wyborze drużyny twoja robota ograniczy się tylko do pierwszej ligi danego kraju, chyba że pokusisz się o wyedytowanie własnej ligi marzeń. Wybrawszy drużynę przystępujesz do jej treningu. Odbywa się on poprzez strzelanie rzutów karnych i rozegranie sparringowego meczu w hali.

Sprawność fizyczną, technikę i przydatność zawodników dla drużyny możesz przeglądać przy pomocy odpowiedniego panelu. Dobry trening i dużo rozegranych spotkań przyczyniają się do stopniowego wzrostu umiejętności graczy. Gdy komputer poinformuje cię o pewnych brakach w drużynie, będziesz musiał niezwłocznie je uzupełnić. Dotyczą one głównie braku zawodnika w formacji np. obronnej. Zakupienie z listy transferowej obrońcy pomoże ci w osiągnięciu sukcesu. W centrum dowodzenia, gdzie zgrupowane są wszystkie opcje w postaci ikonek, bardzo pomocne będą nowe wiadomości. Znajdziesz w nich najświeższe dane z branży

Do sprawnej działalności klubu potrzebne będę pieniądze. Zarobić je możesz zapewniając odpowiednio wysokie wpływy z biletów i poprzez działalność handlową sklepikarzy w okolicach stadionu. Z kłopotów finansowych chwilowo wyleczy cię bank.

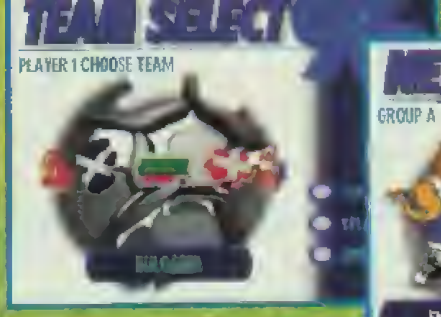
Najważniejsza w tym wszystkim jest jednak opcja meczu. Do wyboru masz trzy warianty: oglądania całego meczu, rozegrania go lub obejrzenia końcowego wyniku (podobnie jak w SENSIBLE WORLD OF SOCCER). Mam nadzieję, że wymieniłem większość atutów tej przebogatej treściowo gry. Zachęcam do grania, szczególnie w parze, bo jest o co walczyć.

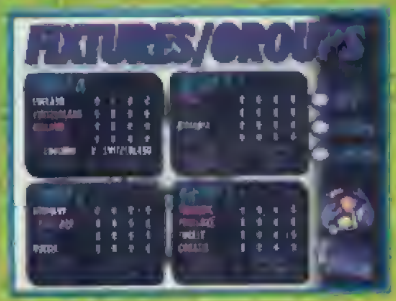
Wicik

Telstar'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Konkurs: doskonała odmiana od FIFA 96





UEFA EURO'96 ENGLAND

Gra jest majstersztykiem. Na boisku widać wszystko to, co chce widzieć prawdziwy znawca futbolu. Piękne przyjęcia, niesamowite podania, silne i podkręcone strzały, wślizgi, główki, ryki publiczności, doskonałe odgłosy meczu – słowem raj na ziemi! Postarano się nawet aby mecze rozgrywano tylko na tych stadionach, gdzie odbywały się mistrzostwa. To naprawdę się czuje! Każdy z nich posiada zróżnicowane płyty boiska, układ trybun, a nawet akustykę! Grając masz szansę przeżyć jeszcze raz tę imprezę, powtórnie emocjonować się wyczynami idoli!

Oniemiałem, gdy przez przypadek zwlekałem z wykonaniem rzutu rożnego. Wyobraźcie sobie, że każdy zawodnik w oczekiwaniu na dośrodkowanie ruszał się, jeden szukał wygodnej pozycji, inny podciągał getry, a dwóch następnych poprawiało spodenki i rozciągało nogi – każdą osobno! To trzeba po prostu zobaczyć! Takich atrakcji nie ma nawet FIFA'96! No ale jeśli ktoś już ma ACTUA SOCCER, to niech raczej zapomni o EURO'96.

Wicik

Doskonała symulacja piłki nożnej ACTUA SOCCER (SS'31) ukazała się powtórnie pod innym tytułem, przy okazji zakończonych niedawo Mistrzostw Europy. Kod gry, sposób sterowania i bardzo wysoka miodność pozostały bez zmian. Zupełnej metamorfozie uległa otoczka programu – zmieniono panele opcji i konfiguracji, ograniczono liczbę dostępnych drużyn do 16 finalistów z uwzględnieniem najświeższych składów i poziomu gry każdego zespołu.

Tak jak ACTUA SOCCER, EURO'96 charakteryzuje się wirtualnym środowiskiem rozgrywanych meczy, wielokamerowym ukazaniem zdarzeń na boisku i szczegółowością w prezentacji zagrywek i możliwości piłkarskich graczy. Środowisko konfiguracji gry wykonane zostało prześlicznie. Gracz ma możliwość ustawić w nim każdą pożądaną formę uzależnioną od preferencji i możliwości sprzętu. Do ustawienia maksimum detali w wysokiej rozdzielczości, potrzeba Pentium.

Gremlin'96

PC DOS/WINDOWS95 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: wrzesień
IPS Computer Group (PC CD)

Komentarz: doskonała piłka nożna z prawdziwą „wirtualnością"

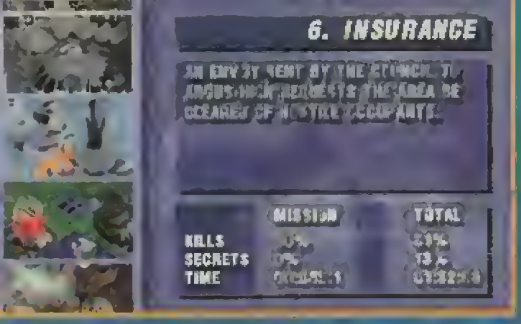
UWAGA UWAGA...

NASZ BESTSELLER – KOMPENDIUM WIEDZY WCIĄŻ DOSTĘPNY W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

UWAGA UWAGA...

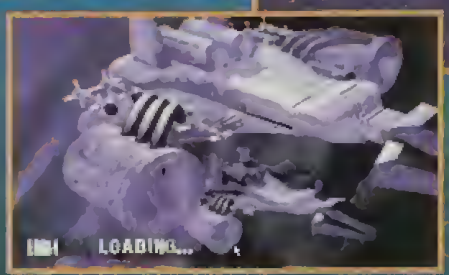
KOMPENDIUM OD 1 WRZEŚNIA DOSTĘPNE JEST W RAMACH ARCHIWALIÓW, TO ZNACZY, ŻE ZAMAWIA SIĘ JE NA CZERWONYM KUPONIE POCZTOWYM WPŁACAJĄC JEDYNE **11,90** POD ADRESEM REDAKCJI.

WCZEŚNIEJSZE ZAMÓWIENIA WŁĄCZNIE Z WAKACYJNYMI ZREALIZOWANE BĘDĄ NA DOTYCHCZASOWYCH ZASADACH – ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM.



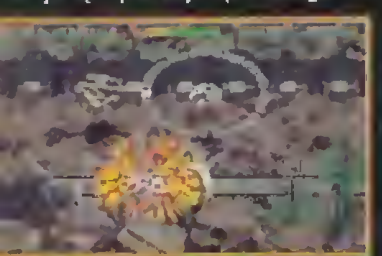
Za chwilę przeczytacie obszerną recenzję gry nietuzinkowej, niestandardowej i nie przygodówki. Będąc fanem gier zręcznościowych i mordobić, przez długi czas nie mogłem znaleźć na PC nic ciekawego dla siebie. Dlatego też większość, a prawdę mówiąc cały czas pracy (czyli GRANIA) spędzałem przy konsolach. Teraz się to zmieniło, a FIRE FIGHT pozwolił mi na powrót uwierzyć w PeCety, a nawet w Windows'95.

Zacznijmy jednak od początku, czyli od firmy CHAOS WORKS, która mieści się nie w Bostonie, nie w Manchesterze, lecz w Krakowie. Jest ona twórcą najgłośniejszej ostatnio gry zręcznościowej na PC – FIRE FIGHT (pierwotny tytuł NEW ORDER) wydanej przez największy koncern growy ELECTRONIC ARTS. O powstawaniu tej gry wiedzieliśmy wprawdzie już od dawna, lecz jak uczy doświadczenie, wszystko zmienia się do ostatniej chwili.

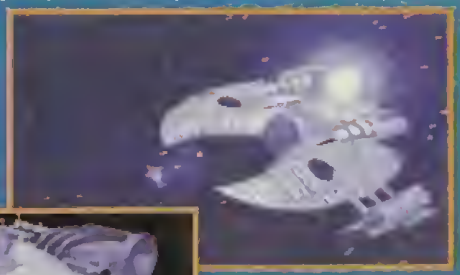


DWORCE CHAOSU

Jak większość zapewne pamięta, jedną z pierwszych polskich gier na PC była ELECTRO BODY. Została wydana na początku lat dziewięćdziesiątych przez firmę XLAND, a były to czasy gdy większość użytkowników PC oglądała obraz na monitorze generowany przez kartę Hercules (2 kolory). ELECTRO BODY – śliczna i bardzo przyjemne platformówka – już wtedy posiadała opcję grafiki VGA (ja posiadałem wtedy kartę EGA, i byłem z niej dumny – aż 16 kolorów!). Mało tego, muzyka i dźwięk grały oprócz nieśmiertelnego Sound Blastera także i na popularnym wtedy u nas przetworniku COVOX! Po prostu bomba!



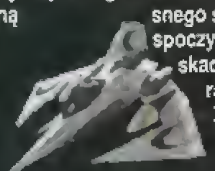
Druga gra firmy XLAND pod tytułem ROBBO, była swoistą odmianą BOULDER DASH i podobnie jak ELECTRO BODY wykonana była na wysokim poziomie. Obie gry zostały dostrzeżone na Zachodzie (wydaje się, że już wtedy na PeCeta brakowało zręcznościówek). XLAND zaczął współpracować z największym amerykańskim wydawcą gier shareware – EPIC MEGAGAMES. ELECTRO BODY i ROBBO w wersjach shareware zostały umieszczone na wielu dyskietkach dodawanych do gazet. Dla XLAND nadchodził czas na zarządzenie na światowym rynku, wtedy też rozpoczęły się prace nad kolejną grą – EXCESIVE SPEED. Zamierzenia były rewolucyjne – wyścigi samochodowe utrzymane w konwencji zręcznościowej, w wysokiej rozdzielczości i 32 tysiącach kolorów... W i - dzieliśmy screenshoty i wersję BETA gry. Niestety, w szeregach XLAND nastąpił rozłam. Od firmy odszedł jeden z jej założycieli i główny programista, Janusz Pelc. Zabrał ze sobą kilku współpracowników i założył nowy zespół – CHAOS WORKS. Wszystko na kilkanaście miesięcy ucichło, by nagle pojawić się w blaskach reflektorów skierowanych na FIRE FIGHT!



Przedstawiona tu historia firmy CHAOS WORKS dowodzi niezbicie jednego. Chłopaki od początku wiedzieli, że chcą robić gry zręcznościowe na najwyższym światowym poziomie. I przysięgam, że dokonali tego!

NOWY ORDER

W przyszłości władzę nad galaktyką sprawuje system prawny zwany Phantom Council. Nie sądzi się już pojedynczych ludzi – wprowadzono odpowiedzialność zbiorową i w zależności od kategorii popełnionych przestępstw odpowiadają za nie kolejno miasta, państwa i całe planety. Gdy Phantom Council wyda wyrok określający winę, natychmiast mają miejce akcje represyjne, polegające na ogół na niszczeniu miast lub państw. Oczywiście, w tak mrocznym świecie nie brak jest rebeliantów. I tutaj niespodzianka. W FIRE FIGHT gracz wciela się w rolę JAXA, najlepszego pilota z Phantom Council. JAX jest egzekutorem wyroków bezlitosnego sądu, to jego palce spoczywają na przyciskach uwalniających rakiety i bomby. Z rebeliantami zaś nie łączą go żadne więzy, a wręcz przeciwnie – po prostu ich zabija.



Fabuła jest bardzo interesująca, w końcu rzadko gracz ma możliwość walczyć po tej drugiej, jakże kuszącej ciemnej stronie Mocy. Świat przedstawiony w FIRE FIGHT to straszna wizja tyranii i dyktatury Phantoma. JAX jest zaś jedynie wykonawcą wyroków, zwykłym katem zamkniętym w stalowym narzędziu zagłady. Jemu nie wolno zastanawiać się co jest słuszne, od niego wymaga się bezwzględnego posłuszeństwa. Często dowodzą tego bezlitosne słowa zwierzchników wypowiadane podczas transmisji radiowych.

FIRE FIGHT

FIRE FIGHT składa się z 18 misji, podczas których JAX będzie zmuszony odwiedzić pięć światów. Różni je od siebie niemal wszystko, zaś łączy tylko jedno: są wyjątkowo niegościnne. Misja zaczyna się od połączenia z bazą, podczas którego zostają podane dyrektywy. Trzeba coś zniszczyć, przeprowadzić rekonesans, wziąć na pokład zagubionych w gąszczu oficerów czy też zebrać zapalniki z koryta rzeki.

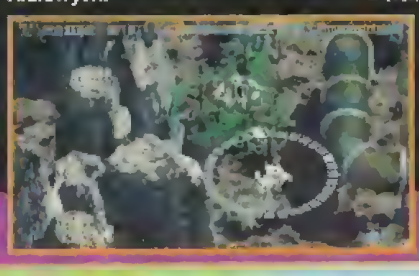
Gracz ma do dyspozycji radar (kółko dookoła statku), pokazujący kierunek, w którym należy się udać i lokalizaję ewentualnych wrogów, a są oni naprawdę wszędzie. Począwszy od głupich statków próbujących cię staranować aż po inteligentnych przeciwników sypiących rakietami zza instalacji i megabossów. Oprócz tego przeciwnicy dysponują wcale niewąskim systemem obrony naziemnej. Podczas wykonywania misji można znaleźć dodatkowe POWER-UPs odnawiające ilość amunicji czy zwiększające odporność pancerza, pojawiają się też po zestrzeleniu przeciwnika. Czasami można wpaść niemal w szał bojowy, starając się dziesiąty raz przejść daną misję ale zaręczam, że poprzeczka ustawiona jest w sam raz dla meniaków.

Za jedną z ciekawszych uważam misję 14. JAX ma wziąć na pokład kilku wysokich rangą urzędników proszących o azyl i przewieźć ich do bazy Phantoma. Nagle okazuje się, że to pułapka. Sabotażyści uszkadzają statek, przestaje pracować radar i co chwila sypie się elektronika. W tej chwili zadaniem JAXA staje się uratowanie własnej skóry, czyli dotarcie jak najszybciej na lądowisko. Trudne, ale wciąga na maksa.

FIGHT FIRE WITH FIRE

Bardzo modnym ostatnio trendem wśród autorów gier jest umieszczanie w swoich produktach opcji gry dla kilku osób jednocześnie, za pośrednictwem modemów lub sieci lokalnej. Nie muszę chyba tłumaczyć jak wielkie znaczenie ma to dla nas, graczy. Gdy gra zostaje ukończona, rzadko ma się ochotę do niej wracać – wtedy jednak można spróbować walki z człowiekiem. Bo komputer zawsze myśli według narzuconych mu schematów, zaś zachowania człowieka można przewidzieć jedynie do pewnego stopnia.

W tak dobrej grze jak FIRE FIGHT nie mogło zabraknąć opcji MULTIPLAYER. Co więcej, autorzy udostępnili graczom dwa warianty rozgrywki. Pierwszy wariant, tytułowy FIRE FIGHT polega na wymordowaniu wszystkich przeciwników. Drugim, znacznie bardziej rozbudowanym wariantem jest BASE BUILDING. Każdy z graczy buduje swoją bazę z elementów rozrzuconych po terenie (przewożąc je bezpiecznie na miejsce lądowania). Ponieważ liczba elementów pojawiających się jednocześnie jest ograniczona, gracze są zmuszeni do walki o każdą część.



Only for Pentium® processors
Only for Windows 95™
Only from Epic MegaGames
FIRE FIGHT
Shareware Available Now!

FIRE FIGHT

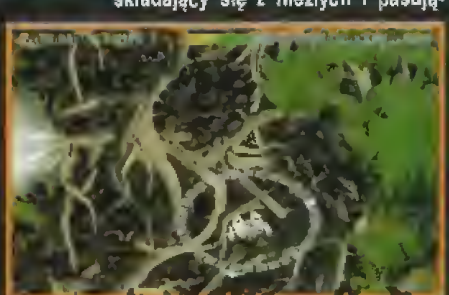
Wzrastająca liczba elementów konstrukcyjnych procentuje rozrastaniem się bazy i jej systemów obronnych. Gra kończy się gdy jeden z graczy pierwszy wybuduje pełną bazę.

Oba warianty są w pełni kontrolowane. W FIRE FIGHT można ustalić liczbę zestrzeleń potrzebnych do zwycięstwa i czas rozgrywki. W BASE BUILDING ustala się liczbę potrzebnych do zbudowania pełnej bazy. Można jeszcze ustalać mnóstwo innych opcji (np. częstotliwość pojawiania się dodatków), ciekawe też jest to, iż każdy z graczy musi zgodzić się na proponowane zmiany. Nikt nikomu nic nie narzuca, wszyscy muszą dać odpowiedzi twierdzące. Jest jeszcze cała kupa dodatkowych MULTIPLAYEROWYCH bajerów czyli CHAT MODE (rozmowa między graczami), system wysyłania wiadomości podczas gry i synteza mowy!

Do gry mogą przystąpić dwie osoby połączone modemem, lub nawet czterech graczy poprzez sieć lokalną (WINDOWS TCP/IPX). Na każdym stanowisku musi pracować osobna kopia gry. I żeby było śmieszniej, w FIRE FIGHT MULTIPLAYER gra się jeszcze lepiej niż zwyczajnie, z komputerem. Ludzie! Ta gra została wręcz do tego stworzona! Doskonale zdają sobie z tego sprawę bossowie z ELECTRONIC ARTS i dlatego w USA gra FIRE FIGHT jest sprzedawana jako MULTIPLAYER KIT. Po prostu w pudełku znajdują się dwie kopie gry, oczywiście na osobnych płytkach. To jeden z pierwszych takich przypadków w historii i to musi o czymś świadczyć.

GRAPHICS TO DIE FOR...

Grafika zamroczyła mnie jak 240-kilogramowa sztanga. Każdy ze światów jest inny (zima, industrialny technokrajobraz, dżungla) i zawiera całą masę detali, których nie sposób nie zapamiętać. Wspaniale wyrenderowane trójwymiarowe obiekty statków, działi naziemnych budowli po prostu zatykają. Poruszający się z dopalaczem statek zostawia za sobą rozmyte kontury, widać też wyraźnie jak ruszają mu się działka. Często można też zauważyć refleksy i odblaski świateł od wybuchów! Zniszczone konstrukcje dymią, ludziki machają rączkami, w tle przesuwa się kilka scrollowanych planów. Dla wolniejszych maszyn jest opcja wyłączenia detali, znika wtedy tzw. paraliax scrolling w tle. Grać można też w niskiej rozdzielczości, ale zakilnam, nie róbcie takiego błędu! Ta gra została napisana dla trybu Hi-Res! Te wybuchy! Ten dym! Niemal czuje się zapach spalenizny w pokoju! I o dziwo, chodzi w tym tryble zupełnie przyzwoicie. Pierwszy raz w życiu widzę tak dokładnie opracowaną grafikę, taki natłok na detale w strzelaninie. Mam cichą nadzieję, że nie ostatni!



DAT SOUND KICKS ASS!

Dźwięk jest po prostu rewelacyjny! Pracował nad nim sam David Whittaker, (Spectrumowcy i Commodore'owcy pamiętają go zapewne z gier takich jak EXOLON czy CYBERNOID), który jest naczelnym inżynierem dźwięku w ELECTRONIC ARTS STUDIOS. Wszystko zostało przygotowane bardzo dokładnie, począwszy od odgłosów strzałów i trafień (inne w kamień, a inne w stal), przez wybuchy, silniki statków, a kończąc na czadowych rozmowach radiowych. Mało nie spadłem z krzesła, gdy usłyszałem tekst „I love the smell of NAPALM in the morning" z ust eksperta od ładunków wybuchowych, którego zrzuciłem z celu wysadzenia pewnej fortyfikacji. Oprócz tego na płycie znajduje się soundtrack w formie AUDIO, składający się z niezłych i pasujących do gry muzyczek. Fakt, że nad oprawą dźwiękową czuwał David widzę następująco: ELECTRONIC ARTS od początku wierzyło w tę grę!

HARDWARE

Chyba nadszedł już czas aby powiedzieć głośno to o czym wszyscy od dawna przebąkują. Procesor Pentium to standard!!! Windows'95 to standard! Tak to przynajmniej pojmuje Zachód, zmuszając wszystkich do przesiadki z procesorów 486. Technika idzie do przodu, gry stają się coraz bardziej żarłoczne, ale też coraz lepsze. Nie ma na co narzekać, trzeba po prostu zmieniać sprzęt na silniejszy jak najszybciej! Jest to smutne, oczywiście, że znowu trzeba szukać jakiejś żyły złota w celu kolejnej rozbudowy sprzętu... Ale od premiery Pentium mijają już prawie dwa lata i sprzęt ten zdążył sporo potanieć.

Wracając do FIRE FIGHT, gra została opracowana w oparciu o bibliotekę Direct-X dla Windows'95. Co to oznacza w praktyce? Żadnych problemów z driverami do kart dźwiękowych i graficznych. Wszystko konfiguruje się automatycznie, z niczym nie ma najmniejszego kłopotu.

Aby w pełni rozkoszować się FIRE FIGHT w rozdzielczości 640x480, potrzeba Pentium 90 i 16 MB pamięci. Aha, i 2 MB na karcie graficznej też by się przydały! Gra wprawdzie ruszy także na 486DX4/100, ale da się grać tylko w niskiej rozdzielczości – mniejsza dynamika i gorsze wrażenie.

ROZTERKI RECENZENTA

Na postawione pytanie merytoryczne „Czy warto kupić FIRE FIGHT?" odpowiadam następująco: „Jeśli w twoim komputerze siedzi Pentium 100, szybka SVGA, a Windows'95 fruwa (PIERWSZY WARUNEK GRANIA NA PC!), oraz oczywiście za nową fajową strzelaninkę dasz się pochlastać – FIRE FIGHT jest po prostu najlepszą propozycją jaką możesz otrzymać". I może jeszcze jedno zdanie „TA GRA JEST OBŁĘDNA!!!". Chociaż to oczywiście ciągle moja subiektywna ocena.

Nie jest moją intencją oszukiwanie nikogo, dlatego muszę jeszcze nadmienić że FIRE FIGHT to gra pisana za amerykańskie dolary na amerykański rynek. Mnie to nie przeszkadza, bo prawdopodobnie to dzięki dofinansowaniu przez ELECTRONIC ARTS autorom udało się stworzyć tak perfekcyjny produkt. Bo FIRE FIGHT jest wydarzeniem na skalę światową. Panowie z CHAOS WORKS, padam przed wami na kolana i bije pokłony, tak doskonałej porcji rozrywki PeCet nie dostarczył mi przez długi czas. I jeszcze dziękuję wam, że FIRE FIGHT jest strzelaniną.

Gulash

Electronic Arts'96

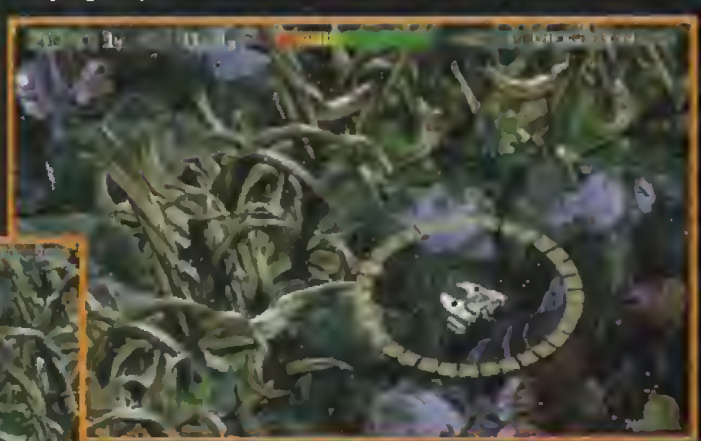
PC [illegible] 1 CD

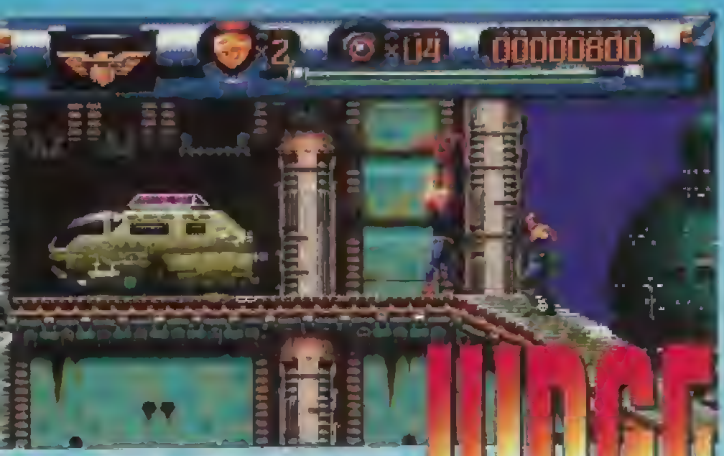
[illegible] 486DX4/100 [illegible]

IPS [illegible] 126 zł

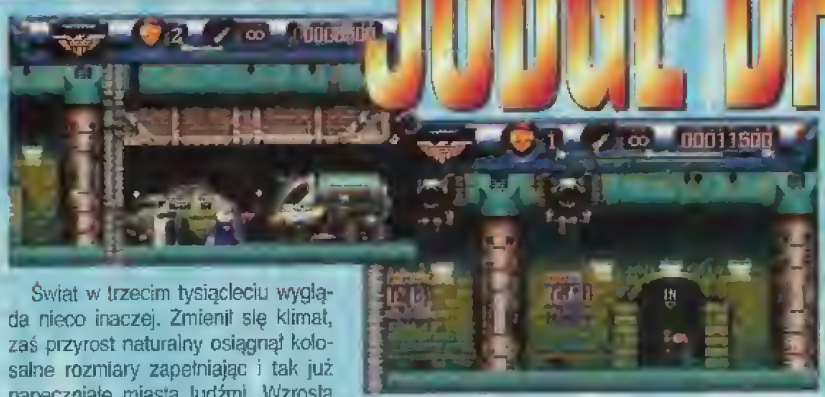
Za: [illegible] ma lepszej strzelaniny!

Przeciw: no tak... P100...





JUDGE DREDD



Świat w trzecim tysiącleciu wygląda nieco inaczej. Zmienił się klimat, zaś przyrost naturalny osiągnął kolosalne rozmiary zapełniając i tak już napęczniałe miasta ludźmi. Wzrosła przestępczość, zmieniając ludzi w skaczące sobie do oczu hieny. Cywilizacja chyli się ku upadkowi. I wtedy... udało się znaleźć rozwiązanie. Stworzono nowy system prawny, nowe jednostki policyjne. Funkcjonariusze są jednocześnie oskarżycielami, ławnikami i wykonawcami wyroków. Nazywa się ich SĘDZIAMI.

Pamiętacie film SĘDZIA DREDD ze Stallone? Na pewno pamiętacie! Kolejna próba przeniesienia komiksu na ekran kinowy, chyba jedna z bardziej udanych (SHADOW sucks, BATMAN sucks, SUPERMAN sucks). Mnie szczególnie podobały się sceny, w których występował robot bojowy ABC. Świetne efekty specjalne, dużo akcji i Stallone w roli stworzonej wręcz dla niego. Sylwek nie musiał grać, miał strzelać z kamienną twarzą i mówić „I AM THE LAW!". I strzelał, i mówił, ale podobno w kinach SĘDZIA DREDD nie odniósł zbyt dużego sukcesu.

Co innego komiksy. JUDGE DREDD to od wielu lat jedna z najpopularniejszych serii komiksowych w USA, na równi z PUNISHER i X-MEN. Oczywiście są też zabawki, począwszy od małych Dreddów aż po naturalnej wielkości strój i hełm sędziego. Równocześnie z filmem pojawiła się gra na SNES, po roku zaś oglądamy jej konwersję na PC. To bardzo stereotypowa platformówka, w której wcielając się w Dredda będziemy krok po kroku przeżywać wszystkie akcje z filmu... Choć JUDGE DREDD powinien podobać się miłośnikom skomplikowanych platformówek, odnoszę wrażenie, że nie wyróżnia się niczym specjalnym z szerokiego wachlarza podobnych produkcji. Do grafiki można się przyczepić i choć animacja postaci może wręcz służyć za przykład, to tła mogłyby być o wiele lepsze. Sytuacji nie ratują przerywnikowe trójwymiarowe sekwencje, podczas których Dredd fruwa na powietrznym skuterku. Dźwięk dobry, lecz bez rewelacji. Grę polecam jedynie fanom Dredda, reszta z was niech spojrzy w dowolnie inną stronę.

Gulash

Acclaim'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

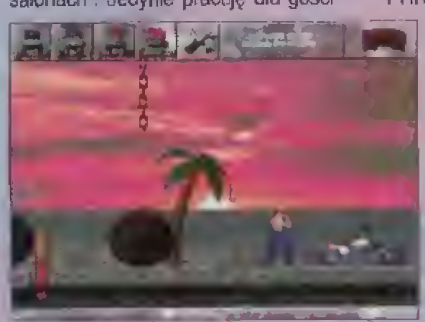
SNES
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: wrzesień
CD Projekt (PC CD)

Za: DREDD! coś dla maniaków!
Przeciw: lekko nudna i przeterminowana

PRIVATE INVESTIGATOR

Jeden ze starszych redaktorów powiedział, że jako bonus ona mu ciągnie drnia?!?
– ale gdzie te druty???

„Mówią, że moja praca jest brudna i niemoralna, chydna i odrażająca. Jednak mimo to wielu ludzi zleca mi robotę. Nieważne czy są to zazdrosne żony, ogarnięci manią wierności mężowie czy też degeneraci pragnący zaspokoić swe chore chucie. Powiadają, że ja sam jestem ohydny. Szczególnie atakują mnie feministki: „Ten zboczony samiec zrobi wszystko dla pieniędzy". Yep, to prawda. Dużo potrafię zrobić dla forsy. Tak, to prawda, nie wyglądam najlepiej. Zbyt szerokie bary, zbyt niskie czoło. Jednak to jest moja praca, a ja nie pracuję „na salonach". Jedynie pracuję dla gości „salonowych". Do mojej pracy potrzebuję tego wyglądu, krę-



cę się często po zakazanych ulicach, nierzadko muszę dać komuś w mordę. To jest moja praca, polega ona na podglądaniu, filmowaniu zdradzających swych mężów żon, chędorzących kochanki niewiernych mężów..."

PRIVATE INVESTIGATOR to dość przeciętna gra osnuta na kanwie DOUBLE DRAGON. Prócz tego jest tam sporo nawiązań do serii LESUIRY SUIT LARRY, szczególnie jeśli chodzi o sprawy damsko-męskie.

Gra nie wnosi tu nic nowego, muzyka praktycznie nie zmienia się, a wszystko wydaje się być jakieś takie sztywne. W czasie grania natknąłem się tylko na trzy rodzaje przeciwników, a są one dość schematyczne: ogolony na wzór Jordana koszykarz, ogolony na łysо karateka i zarośnięty pracownik budowy. Walki są, co tu dużo mówić, sztywne. Cios, obrona, cios, obrona albo cios, cios, cios. Nic dodać, nic ująć.

Poziom graficzny, pomijając sztywnotę, nie jest zły. Tła, a są to w przeważającej większości panoramy amerykańskich miast, przez cały czas pozostają w ruchu, nie czuje się atmosfery sterylności. Dużo ukrytych leveli, bonusów i broni pozwala zapomnieć o tej sztywności gry. W dodatku sposób zdobywania niektórych bonusów... Well, byłem miło zaskoczony. Okazuje się, że tak jak w życiu, w zakazanych uliczkach stoją tzw. panie lekkich obyczajów w wyzywających pozach. Panny te posiadają w skromnych sukienkach oprócz bardzo gibkiego i kuszącego ciała niekiedy prawdziwe arsenały broni. Oddadzą ci te gadżety jeżeli TY zrobisz to, na co czekają...

PRIVATE INVESTIGATOR niesie ze sobą trochę humoru i wręcz ociekа seksem. Wszystkie dialogi przesycone są erotycznymi podtekstami, na zapleczu biura Slammera czeka gotowa kobitka, w telewizji lecą jedynie filmy pornograficzne, a w notebook'u produkuje się interaktywny CATS. „Ohyda, chryja, pornobstwo i gołe baby" rzekłby znajomy pleban.

PRIVATE INVESTIGATOR jest grą dla wytrwałych i tylko dla dorosłych. Dla ludzi potrafiących wydobyć z gry więcej, niźli inni. Gra przesycona jest seksem, co już mówiłem, jest to jeden z powodów, dla których mogę ją ze szczerą moralną odrazą polecić.

Mamut

...a jak ja powiedziałem, że ona je bułkę francuską, to koledzy ryknęli śmiechem.

ImageLine'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Za: w sumie ciekawa realizacja, trochę seksu
Przeciw: drętwota tam gdzie nie trzeba

Po przygodach wesołego karaluchu nastąpił powrót do symulatorów ssaków

SAVAGE

DISCOVERY CHANNEL to program telewizji satelitarnej oferujący swoim odbiorcom mnóstwo doskonałych dokumentalnych filmów. Twórcy zajmują się bardzo różną tematyką, skacząc według własnego uznania po wszystkich gałęziach nauki. Integralną i powszechnie lubianą przez widzów częścią programu są filmy przyrodnicze, traktujące o zwierzętach. Debiutująca grą SAVAGE firma DISCOVERY MULTIMEDIA jest po prostu oddziałem software'owym DISCOVERY CHANNEL.

Niedawno dane mi było pastwić się nad grą LION (SS'33), której zarzuciłem przeterminowanie i kopiowanie ze swojego prototypu (WOLF – SS'19). W przypadku SAVAGE mamy do czynienia z produktem, który w stosunku do LION nieco uproszczono, za to dopieszczono jego końcowy wygląd.

Zasady gry są bardzo podobne do tych w LION. Kierujemy krokami młodego lwa, rozwijającego się w oszołamiającym tempie. Lwisko ma do spełnienia różnego rodzaju misje (najprostsza: odnaleźć swoich braci i doprowadzić całą gromadkę do matki), musi też pamiętać o prostych fizjologicznych czynnościach takich jak jedzenie i picie. Lwy piją wodę z rzeczek, żrą zaś niemal wszystko, poczynając od jaszczurek, a kończąc na wielkich wołach. Lew boi się jednak roju os, o czym przekonacie się nie raz zmykając przed nimi w podskokach do wody.

Muzyka w grze jest po prostu rewelacyjna, przekonają się o tym osoby wyposażone w karty dźwiękowe z syntezą wave-table. Nastrojowe i doskonale zaaranżowane pliki MIDI wpadają od razu w ucho, zaś występujące podczas gry efekty dźwiękowe realistycznie wprowadzają w klimat świata zwierząt. Graficznie SAVAGE wychodzi naprzeciw modnemu obecnie wśród producentów gier twierdzeniu, że wszystko co sprzedają musi być trójwymiarowe. Podczas gry mamy możliwość przełączania widoków i włączenia dużej mapy.

Gra zasługiwałaby na ocenę powyżej 80, gdyby nie powolność z jaką pracuje na Pentium 100 wyposażonym w 32 MB pamięci. Gra jest wolna nawet w niskiej rozdzielczości, w wysokiej oglądamy po prostu tzw. slide-show mode – klatki przełączają się chyba co sekundę. Chyba zabrakło czasu na doszlifowanie produktu, a może w USA wszyscy już mają Pentium PRO?

Gulash

Discovery'96

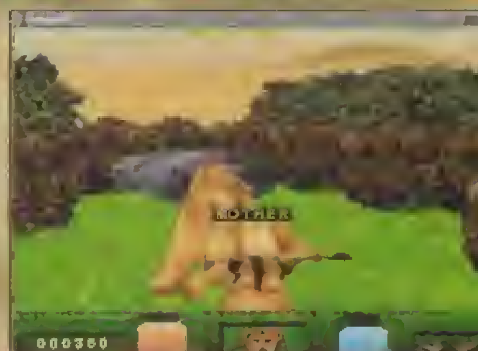
PC WINDOWS — **1 CD**

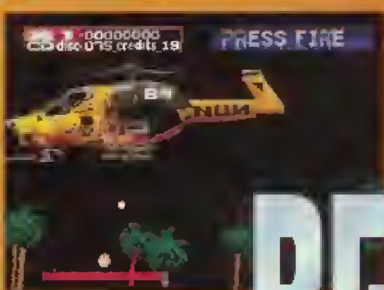
486DX2/66 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

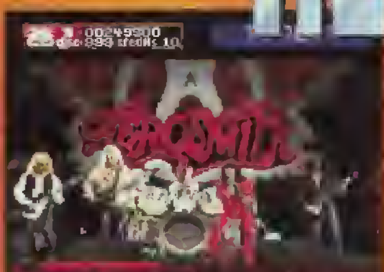
Za: świetny symulator lwa

Przeciw: potwornie wolny, nawet na P100





Aerosmith ostatnio częściej w grach niż na płytach!



REVOLUTION X

Nie masz już możliwości wyboru, nie masz prawa głosu. Nastąpił przewrót, do władzy doszła frakcja NEW ORDER NATION i wszystko co do tej pory lubiłeś jest złe! Wszystkie gry komputerowe, czasopisma, telewizja i w pierwszej kolejności muzyka zostały zakwalifikowane jako nielegalne i zakazane! Skorumpowana rządząca frakcja, na czele której stoi tajemnicza HELGA, zamyka do aresztów wszystkich mieszkańców od lat trzynastu do trzydziestu. W chwili, w której nastąpił przewrót udajesz się właśnie na koncert AEROSMITH do klubu X – najlepszej mordowni w Los Angeles. Jesteś jednym z ostatnich młodych ludzi pozostających na wolności. Musisz dotrzeć na zaplecze klubu X, gdzie razem z Aerosmith rozpoczniecie rewolucję. Niech waszą bronią będzie muzyka!

Oto cała, prosta i naiwna fabuła gry REVOLUTION X, będącej konwersją z automatu, w skład którego wchodzą dwa umocowane przed ekranem karabinki, z których grzejemy do złych chłopaków. Yep, kolejna odmiana OPERATION WOLF trafia do czytników CD naszych PeCetów. I jak zawsze, zamiast karabinka do naszej dyspozycji oddano celownik poruszany myszą. Maszynowy pod lewym przyciskiem, granat (w postaci wybuchających CeDeków) pod prawym. Z głośników wali rockowa muzyka, którą specjalnie dla potrzeb gry nagrał zespół Aerosmith.

Szczerze przyznam, gra podoba mi się. Lubię masakrę na ekranie, zaś REVOLUTION X przebija tak dobre „celowniczki" jak OPERATION WOLF i TERMINATOR 2: ARCADE pod względem ilości trupów padających przed oczami. Oprócz tego jest mnóstwo atrakcji w postaci wielkich pancernych samochodów, helikopterów i megabossów [illegible] pod koniec poziomu. Czysty mord, wyrzynanie w pień tysięcy wrogów to zajęcie godne każdego maniaka. Czasem pojawi się możliwość wyboru kierunku w jakim się udamy, zawsze jednak będziemy dążyć do celu.

Nie podoba mi się tylko ErosSchmit. Niestety, czasem na ekranie pojawia się wokalista Erosa i coś tam [illegible] (wiecie jak ten palec wygląda, [illegible]). Nie lubię tego zespołu, a [illegible] się wszędzie. Zobaczymy jeszcze jedną grę z tymi kolesiami [illegible] to QUEST FOR FAME. Gdyby w REVOLUTION X byli chłopcy z FAITH NO MORE [illegible] grali na soundtracku, [illegible] to byłaby gierka!

Gulash

Acclaim'96

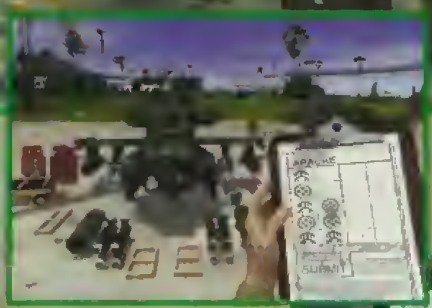
PC DOS — **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ [illegible] MB HDD

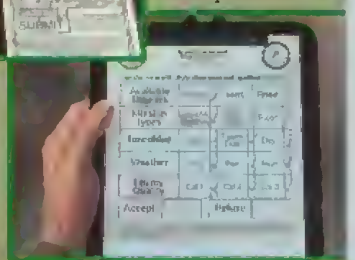
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

PlayStation, Saturn, Megadrive, SNES

[illegible]



Jest coś takiego w tym kawałku blachy, że aż się chce zostać pilotem



LONGBOW pojawił się, jak przystało na symulację najnowocześniejszego amerykańskiego helikoptera bojowego, niespodziewanie. Nie było wielkiej kampanii reklamowej, specyficznej dla produktów EA. LONGBOW ukazał się i zaszokował. Już po kilku dniach sprzedaży został okrzyknięty najlepszym symulatorem helikoptera.

JANE'S

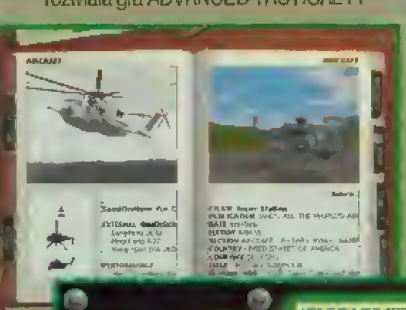
Miłośnicy symulatorów z zainteresowaniem przyjęli wejście na rynek gier potentata z zakresu informacji wojskowej – grupy JANE'S. Niestety nadzieje na realistyczne symulatory tworzone z wykorzystaniem najdoskonalszego cywilnego źródła informacji dość szybko rozwiała gra ADVANCED TACTICAL FIGHTERS. ELECTRONIC ARTS wykorzystała logo i renomę JANE'S przy promocji gry która z realizmem nie ma zbyt wiele wspólnego. Na całe szczęście okazało się, że ATF nie jest szczytem ambicji JANE'S na rynku gier. Dość szybko opracowano symulator helikoptera APACHE, którego JANE'S jest już wraz z firmą ORIGIN współautorem. Symulator, w którym realizm postawiono na pierwszym miejscu.

OPRAWA

Na początku mamy efektowne intro, później wspaniałe obrazki i menu w SVGA. No, ale nie to jest najistotniejsze. Dwa kompakty to sporo miejsca – tak więc przede wszystkim filmy. Prawdziwe materiały reklamowe i informacyjne McDonnell Douglas'a, a także dające częściowy instruktaż informacje o awionice. Przy czym warto zaznaczyć, że nie są to jakieś krótkie migawki, tylko wielominutowe wyczerpujące filmy. Widać rolę JANE'S. Poza tym chcąc ułatwić start w niewątpliwie trudnej grze, wprowadzono bardzo dokładny tutorial, czyli innymi słowy loty z instruktorem. Podczas kilku długich lekcji poznajesz arkana trudnej sztuki pilotażu i zarządzania podzespołami elektronicznymi. Najpierw podstawy, później coraz trudniejsze manewry i wreszcie ataki na cele treningowe. Nie brak też dokładnych omówień poszczególnych systemów i możliwości całego helikoptera.

Podczas planowania misji masz do dyspozycji skromniejszy komputerowy odpowiednik książkowego JANE'S, czyli mnóstwo dokładnych informacji, danych, zdjęć, wykresów i modeli 3D. Dla maniaków wojskowości bardzo ciekawa lektura.

Grą zarządza się niemalże intuicyjnie, skomplikowany proces konfiguracji przedstawiony jest bardzo czytelnie. Generalnie cała oprawa jest bardzo user-friendly i jeszcze bardziej efektowna. Jedni powiedzą, że to niepotrzebne bajery, ale bez nich byłoby smutno.



ŚWIAT

Gdy tylko znajdziesz się na polu startowym, z pewnością zauważysz fantastyczną oprawę graficzną. Rozejrzyj się, a zobaczysz jeepy, samochody, cysterny, ciężarówki, helikoptery, samoloty i rozmaite budynki – hangary, wieże, bunkry, pomieszczenia gospodarcze, umocnienia obrony przeciwlotniczej... jednym słowem będziesz jak na prawdziwym lotnisku. I bynajmniej nie ujrzysz kwadratów podszywających się pod budynki – w tej grze widać dachy, drzwi, okna... Co prawda niekiedy ma się wrażenie, że różne cele poumieszczano na płaskim kawałku terenu, ale trzeba pamiętać, że mamy do czynienia z symulacją na PC, a nie na komputerach Silicon Graphics. Z tego samego powodu nie widać drobnych zagłębień w terenie, tzn. widać drogę, rowów wzdłuż niej już nie. Powyższe uwagi nie są żadnymi minusami gry, a fakt, że w ogóle porównuję symulację pracującą na Pentium z osiągnięciami stacji graficznych mówi sam za siebie.

Podczas lotu spotkasz tony wojskowego sprzętu walczącego po obu stronach frontu – czołgi, SAM-y, artyleria, pojazdy opancerzone, radary, helikoptery, samoloty... -- krótko mówiąc bardzo starannie opracowane wszystkie jednostki biorące udział we współczesnej wojnie. Warto zaznaczyć, że wprowadzono różne wersje tego samego uzbrojenia – np. ten sam typ transportera może być w wersji wozu dowodzenia, może być wyposażony w działko albo wyrzutnię rakiet. Nic tu nie jest schematyczne. Przy czym graficznie wszystkie jednostki prezentują się na medal – o pomyleniu typu uzbrojenia nie ma mowy, jeśli się przyjrzysz to będziesz mógł rozpoznać przynależność do poszczególnych dywizji.

Jednak nie w powyższym tkwi bajer graficzny LONGBOW. W większość aktualnie powstających symulatorów może się poszczycić dosyć dokładnie opracowanymi celami. Tryb SVGA stwarza możliwości i zobowiązuje zarazem. Mówiąc o fenomenalnej grafice tej gry, mam na myśli sposób, w jaki stworzono cały krajobraz. Przede wszystkim świetny efekt płynnego pofałdowania. Żad-

nych ostrych nienaturalnych krawędzi. Do tego dochodzą jeszcze ładne różnorodne tekstury. Całość, szczególnie z wysokości ok. 100 stóp, wygląda po prostu pięknie i bardzo realistycznie.

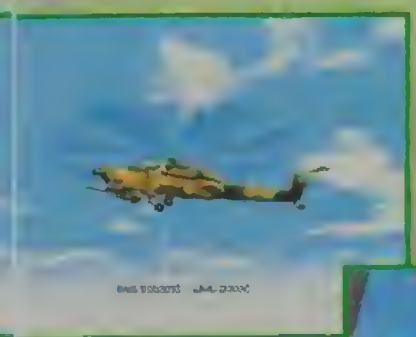
W tej grze osiągnięto wspaniały efekt odczucia wysokości. Lecąc możesz na oko ocenić, ile masz drogi do ziemi. Już APACHE (SS'31) z DIGITAL INTEGRATION punktował dodatnio na tym polu, ale LONGBOW pod tym względem zostawił wszystkich daleko z tyłu. Wprawdzie doskonałe krajobrazy już były, ale tylko w symulatorach samolotów (EF2000 – SS'34/35, FLIGHT UNLIMITED – SS'29), czyli w grach, w których od ziemi byłeś dosyć daleko. Tutaj doskonałe efekty osiągnięto w symulacji w której z założenia musisz się trzymać blisko ziemi, gdzie możesz się zatrzymać i latać bardzo wolno.

Pierwsze dwa teatry działań – Irak i Panama – dostępne są w pojedynczych misjach i podczas wykonywania zadań historycznych. Pogranicze Polski i Ukrainy jest miejscem, na którym toczy się cała kampania. Znawcom tematu nie trzeba zapewne wyjaśniać o co chodzi z panem Saddamem oraz dlaczego amerykańskie helikoptery pojawiły się w kraju łączącym Atlantyk z Pacyfikiem. Warto natomiast wyjaśnić jak to możliwe, że lata się AH-64D nad Polską.

Autorzy kampanii przewidzieli szybki wzrost nastrojów nacjonalistycznych w Rosji i coraz bardziej zacieśniającą się współpracę na polu politycznym, gospodarczym i wojskowym

LONGBOW APACHE

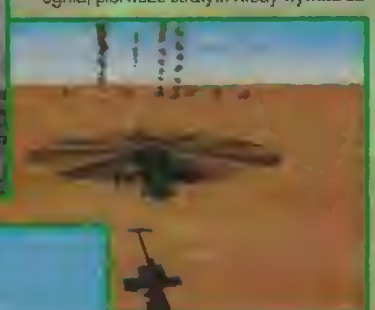
Nie lubię tak czegoś chwalić, ale co tu dużo gadać – cholernie spodobała mi się ta gra. Chyba od czasu F-14 FLEET DEFENDER (SS'14) żaden symulator mnie tak nie wciągnął.



TEATRY DZIAŁAŃ

Czekają na ciebie płaski irackich pustyń, wątpliwej jakości armia generała Noriegi i – UWAGA!!! – malownicze tereny południowo-wschodniej POLSKI!!! Tak, tak, jest to pierwszy profesjonalny symulator lotu, w którym możesz polatać po polskim niebie. Muszę przyznać, że jest to zupełnie niezamierzony, bardzo przyjemny akcent. No, ale do rzeczy. Pierwsze dwa teatry działań – Irak i Panama – dostępne są w pojedynczych misjach i podczas wykonywania zadań historycznych. Pogranicze Polski i Ukrainy jest miejscem, na którym toczy się cała kampania. Znawcom tematu nie trzeba zapewne wyjaśniać o co chodzi z panem Saddamem oraz dlaczego amerykańskie helikoptery pojawiły się w kraju łączącym Atlantyk z Pacyfikiem. Warto natomiast wyjaśnić jak to możliwe, że lata się AH-64D nad Polską.

Autorzy kampanii przewidzieli szybki wzrost nastrojów nacjonalistycznych w Rosji i coraz bardziej zacieśniającą się współpracę na polu politycznym, gospodarczym i wojskowym kilku krajów wchodzących w skład Wspólnoty Niepodległych Państw. Kryzys, wzrost niezadowolenia społecznego, szaleńczo demagogiczne hasła żądnych władzy polityków, naciski generalicji skierowały decydentów politycznych na Kremlu na drogę wojny. Pierwszym celem była Ukraina, która od czasu prezydenta Kuczmy starała się utrzymać w miarę neutralny kurs. Dywizje pancerne WNP dość szybko poradziły sobie z nieudolnie dowodzoną armią ukraińską. W chwili rozpoczęcia kampanii na granicy z Polską stoją już żelazne zagony WNP gotowe do kolejnego skoku. Na całe szczęście, wątłe (w stosunku do przeciwnika) wojsko polskie wspierają oddziały zachodnie. Przy czym nie bardzo można się zorientować, czy Amerykanie znaleźli się na polskiej ziemi na mocy rezolucji ONZ, czy też jesteśmy już w NATO. Ty oczywiście jesteś dzielnym amerykańskim chłopcem, który przyjechał w odległe strony bronić pokoju, demokracji i światowego bezpieczeństwa.



Trzeba przyznać, że kampania jest opracowana starannie. I co ważniejsze, jest prawdopodobna i wciągająca. Z początku nie bardzo wiadomo o co chodzi, jakie siły stoją po drugiej stronie granicy i jakie rozkazy nadejdą lada dzień. Tak więc wykonujesz loty patrolowe i rozpoznawcze, z rzadka śmigniesz nad terytorium wroga. Później robi się coraz cieplej – pierwsze precyzyjne uderzenia w czułe punkty przeciwnika, pierwsze wymiany ognia, pierwsze straty... Kiedy wywiad satelitarny donosi o jednoznacznych ruchach przeciwnika, sztab decyduje się na uprzedzenie ataku – ruszają Abramsy, ale to pilocі helikopterów i samolotów przekraczają pierwsi granicę. Rozpoczyna się kocioł, w którym bierzesz udział. Ataki i kontrataki, zwycięstwa i porażki, fart i pech... wojna.

Czekają cię najrozmaitsze misje – uderzenia na tyły wroga, misje ratunkowe, zadania eskortowe, bliskie wsparcie własnych jednostek, samotne rajdy na pułki pancerne przeciwnika, patrole i tajne zlecenia zwiadowcze. Plus wiele rozmaitych niespodzianek, których nie szczędzi życie. Misje powiązane są w prawdopodobne ciągi logiczne, zaś wszystkie ważniejsze wydarzenia ilustrują efektowne filmiki. Żyjesz życiem pilota helikoptera bojowego walczącego w nowoczesnej wojnie konwencjonalnej. Wojnie toczonej w części na polskiej ziemi.

WALKA

Śmiertelny bój pilota z żołnierzami przeciwnika i beznamiętną elektroniką to sedno każdego symulatora. LONGBOW pod tym względem dystansuje wszystko. Realizm pracy systemów pokładowych jest wręcz zabójczy. Dzięki dwóm wyświetlaczom wielofunkcyjnym możesz kontrolować pracę poszczególnych układów. Uwzględniono dwa oddzielne, choć zintegrowane, sposoby namierzania i desygnowania celów – masz do

dyspozycji radar, którego głównym elementem jest gondola powyżej wirnika i optyczny system TADS, którego podstawowe czujniki zamontowane są w nosie maszyny. Oczywiście nie ma tak łatwo – każde z tych urządzeń pracuje w kilku trybach przeznaczonych do odmiennych warunków na polu walki. Oba systemy mają swoje wady i zalety (zasięgi, kąty pracy, wpływ warunków pogodowych, itd.), które dokładnie poznasz w teorii, czytając instrukcję i w praktyce podczas wykonywania lotów. Nie możesz oprzeć się tylko na jednym z nich (chociaż radar wykorzystywać będziesz zapewne częściej) – wykrycie celu to najistotniejszy składnik współczesnego pola walki – musisz być wirtuozem systemów wykrywania.

Uwzględniono pracę systemu IHADSS, dlatego też HUD niezbyt pasuje do ram kokpitu – po prostu wszystkie dane znajdują się na wyświetlaczach nahelmowych, tuż przed oczami pilota. Z tego samego powodu system PNVS obejmuje całą kabinę. Skoro mówię o IHADSS to warto zaznaczyć, że pracuje on w czterech trybach wyświetlających rozmaite dane – HOVER, BOBUP, TRANS, CRUISE. Musisz przejrzeć wszystkie tryby i samodzielnie wybrać, które informacje są ci potrzebne w danych warunkach. IHADSS to także możliwość namierzania celów ruchem głowy – bardzo nowoczesny sposób zabijania.

Jako pilot helikoptera bojowego, by przeżyć, musisz stosować się do zasady głównej – latać NISKO. Nisko to znaczy poniżej 100 stóp, a lepiej poniżej 50. Masz cały czas trzymać się ziemi – tzn. gdy grunt się wznosi – ty idziesz w górę, gdy opada – ty się zniżasz. Przyznaję, że taka huśtawka jest dosyć męcząca, szczególnie w górach, ale lot helikopterem bojowym to nie zabawa dla mięczaków. Ukształtowanie terenu to twój największy sprzymierzeniec... Gdy się nadmiernie wzniesiesz, wykryją cię systemy wczesnego ostrzegania i średniodystansowe instalacje obrony przeciwlotniczej – i po co te niepotrzebne emocje? Gdy lecisz nisko, będziesz miał do czynienia tylko z wyrzutniami bliskiego zasięgu, ręcznymi zestawami przeciwlotniczymi typu STRZAŁA i artylerią przeciwlotniczą. Drobnostka...

Na lewym MFD najlepiej mieć wyświetlacz ASE ostrzegający o wszelkich źródłach radarowych, zaś na prawym – dane systemu TSD w trybie ALL. MASTER MODE w trybie NAV i lecisz spokojnie do swego celu. Pamiętaj, by co jakiś czas przeczesywać przestrzeń wokół siebie radarem w trybie A2A – nigdy nie wiadomo kto może wybrać się na podniebne wojaże. Pomijając rozliczne niespodzianki w stylu wpakowania się w gniazdo artylerii przeciwlotniczej, czy spotkania nadgorliwego piechociarza, któremu pocisk przeciwlotniczy ciążył na plecach, dochodzimy do wykonania zadania głównego.

Do dyspozycji masz trzy środki powietrze-ziemia: działko, rakiety niekierowane i pociski HELLFIRE w starszej wersji kierowanej laserowo i nowszej (typ II) naprowadzanej radarowo. Są jeszcze pociski STINGER, którymi możesz znajdujących się na ziemi ludzi co najwyżej postraszyć. Najwygodniejszy numer stosowany przez amerykańskich pilotów z uporem godnym lepszej sprawy, to oczywiście atak z wykorzystaniem nierówności terenu. Podchodzisz do krawędzi wzgórza; przełączasz systemy wykrywania w tryb FCR (radar); wznosisz się troszkę tak, by wykryć cele znajdujące się na przedpolu; dajesz nura; przechodzisz w tryb INDIRECT i LOAL; wybierasz rakiety HELLFIRE II; wystrzeliwujesz pocisk i czekasz aż znajdzie się jakieś 5-7 sekund od celu; dajesz po garach i wyskakujesz zza krawędzi; czekasz aż trafisz i znów nura w dół. Oczywiście nie muszę wspominać, że wszystko to robisz wisząc nieruchomo w powietrzu. W ten sposób masz duże szanse, że przeciwnik nie zdąży cię namierzyć gdy jesteś nad krawędzią. Później możesz opanować sekwencyjne atakowanie wielu celów i wystrzelenie kilku rakiet w jednej salwie. Wojna nie jest szablonowa – powyższy manewr to jeden z elementów powietrznych zmagań, a nie żaden kanon. Grunt to twoja inwencja...

Warto jeszcze rzec o rakietach niekierowanych. Podczas niewątpliwie efektownego rajdu z wykorzystaniem głupich rakiet musisz pamiętać, że umieszczone są one na ruchomych skrzydełkach – ty tylko starasz się utrzymać odpowiedni kierunek, zaś kąt elewacji komputer liczy samodzielnie. Jeśli wymyślisz jakiś wybitny manewr możesz wyłączyć wspomagającą cię automatykę i odpalać rakiety polegając tylko na sobie. Działko przeznaczone do niszczenia miękkich celów wykorzystujesz podczas walki na bliskich odległościach, najlepiej kierując je ruchem głowy.

Istotną rolę podczas walki odgrywa twój skrzydłowy. AH-64D to bowiem helikopter przeznaczony do walki zespołowej. Specjalny system zajmuje się transmisją kodowanych pakietów zawierających wszelkie dane radarowe. Dzięki temu możesz przesyłać podwładnemu informacje o wykrytych przez ciebie celach, a także korzystać z jego namiarów. To nie wszystko. Masz możliwość określania celów dla wingman'a, a nawet całych obszarów ataku. Współdziałanie w tej grze to istotny element ułatwiający przeżycie. Oprócz tego do pomocy masz artylerię i samoloty wsparcia, najczęściej A-10.

Jeśli mam mówić o minusach, to nasuwają się dwie sprawy. Po pierwsze autopilot – jest po prostu za mądry. Prowadzi maszynę w bardzo ciężkich warunkach w sposób niemalże idealny. Wprawdzie amerykańskie autopiloty są bardzo inteligentne, ale bez przesady... Ile byś nie trenował, nie będziesz lepszy od niego. Stanowczo zbyt duże ułatwienie. Po drugie, niezbyt przyjaźnie opracowano mapę – jest nieczytelna, a skalowanie jest delikatnie mówiąc kiepskie. Dość ciężko wyznaczyć precyzyjną trasę, a niekiedy nawet nie można zorientować się w rozmieszczeniu wojsk.

Electronic Arts'96

PC DOS 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor

PS Computer Group (PC CD) 139 zł

Za: grafika, realizm, akcja w Polsce

Przeciw: hm... brak obsługi GUS-a

GRAĆ!!!

Dla miłośników symulacji przez duże „S", LONGBOW to żelazna pozycja. Jest to gra, która znawcom tematu wyrywa z życia ładny kawał czasu. Piekielnie realistyczna, wciągająca i oszołamiająca graficznie... Naprawdę polecam i zaznaczam, że jest trudna, przez duże „T".

KaYteck

TOWER

Jak dotychczas fascynującą pracę kontrolera lotniczego właściciele PeCetów mogli poznać dzięki programowi TRACON (opis w SS'28). Mówię programowi, a nie grze, gdyż jego charakter bliższy był realistycznej symulacji niż rozrywce. Aktualnie TRACON może spokojnie dogorywać w lamusie, bowiem na bardzo wąziutki rynek symulacji wież kontrolnych wszedł program TOWER firmy BAO. Nawiasem mówiąc ludzie z BAO mieli co nieco do czynienia z oprogramowaniem prawdziwych wież kontrolnych, a także z rasowymi symulacjami przeznaczonymi dla raczkujących kontrolerów.

Temat transportu lotniczego i problemy linii lotniczych skupiają ostatnio uwagę całego świata, ze względu na kolejne tragedie maszyn. Katastrofy te idą już w dziesiątki w skali roku. W ostatnim czasie najgłośniejszy był przypadek samolotu TWA rejs nr 800, który spadł do morza zaraz po starcie z Nowego Jorku, prawdopodobnie zniszczony przez wystrzelony z ziemi pocisk.

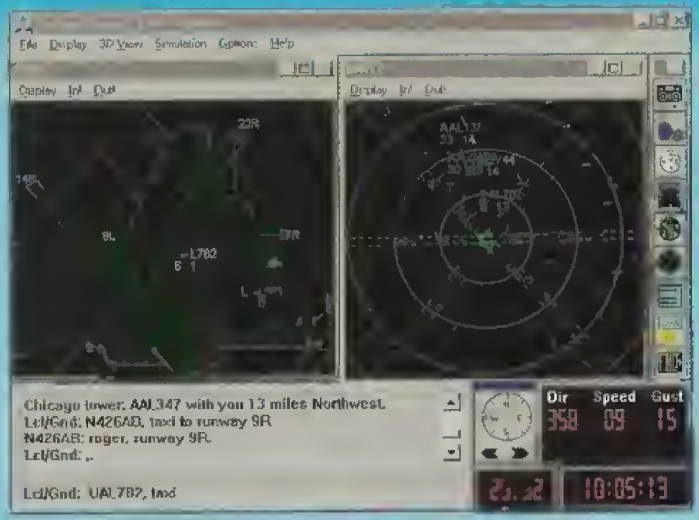
Dzięki TOWER możesz stać się kontrolerem lotów, czyli kimś bardzo, bardzo ważnym, na jednym z amerykańskich kolosów – O'Hare w Chicago, Washington National lub na mniejszym, niemalże polowym lotnisku. Dwa pierwsze zrealizowane są efektowną metodą prawdziwych zdjęć, zaś ostatnie opracowano w grafice wektorowej, ale za to możesz na nim rozglądać się pod dowolnym kątem wykorzystując różne lornetki.

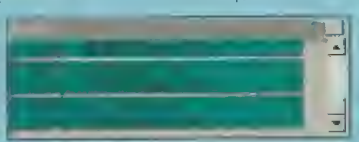
Zasady TOWER różnią się nieco od prawideł, którymi rządził się TRACON. Podstawowa różnica to fakt, że w tej symulacji jesteś także kontrolerem ruchu naziemnego. Tak więc kołowania, ruch na ścieżkach dojazdowych, postoje – wszystko to jest na twojej głowie. Jesteś łajany za wszelkie niebezpieczne sytuacje na płycie lotniska. Wydawałoby się, że o konflikt naruszenia przestrzeni bezpieczeństwa o wiele łatwiej w powietrzu. A guzik, punkty karne łapie się przede wszystkim za samoloty znajdujące się na ziemi. Poza tym w TOWER zastosowano też nieco inną procedurę co do podejścia do lądowania. Nie musisz nakierowywać ręcznie każdego samolotu na właściwy kurs i wysokość. Musisz skupić się na opracowaniu szerszego planu. Rozgrywka przy tym nic nie traci, no może kilka monotonnych mechanicznych czynności, a zyskuje sporo na miodności. Chociaż nie myśl, że piloci całkowicie cię wyręczą – kilka rodzajów podejść, odmienne procedury podczas kiepskiej pogody, kilkanaście samolotów na radarze – zapewniam, że czeka cię niezgorsze urwanie głowy. Pamiętaj o komendach alarmowych typu przerwanie startu czy lądowanie bez lądowania – czyli normalne podejście bez dotknięcia ziemi.

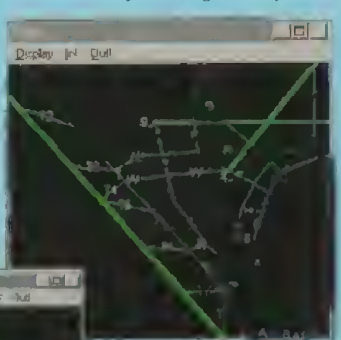
W TOWER musisz wszystkie polecenia wpisać ręcznie. Na całe szczęście opracowano system skrótów, który pozwala na sprawne zarządzanie samolotami. Wszystkich komend musisz nauczyć się na pamięć (jest ich o wiele więcej niż w TRACON), ale nie ma się czego obawiać – po godzinie spędzonej w komputerowej wieży kontrolnej będziesz znał je wszystkie. Jeśli się pogubisz pamiętaj, że masz HELP ułatwiający życie – jeden z nielicznych jak dotąd plusów Windows.

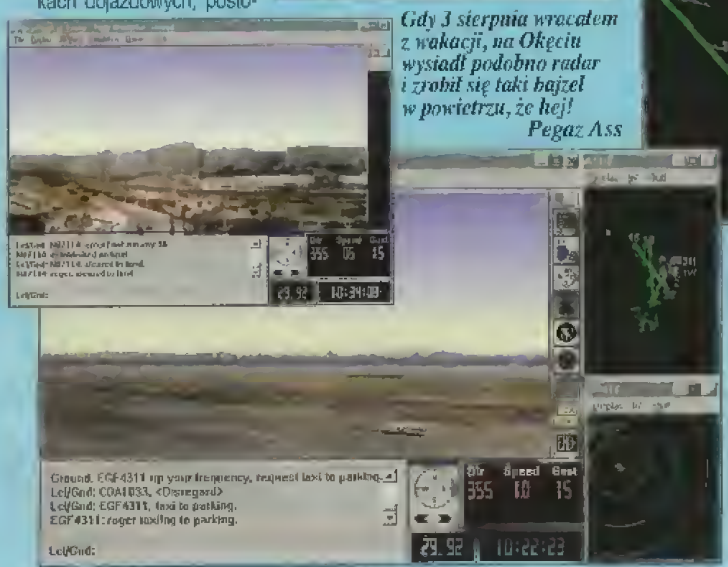
Pamiętaj, że nie możesz dopuścić do niebezpiecznego zbliżenia się dwóch maszyn. Przy czym przestrzeń bezpieczna uzależniona jest od typu maszyny – im większy samolot tym większe odstępy musisz zachować. Zważ, że zarządzasz latającymi samolotami – wykorzystuj do zachowania bezpiecznych odległości wysokość lotu. Poza tym musisz dbać o sprawną pracę, trzymać się rozkładów i w ogóle dogodzić wszystkim. Szczególne jaja czekają cię na O'HARE, gdzie zarządzasz – he, he – CZTERNASTOMA pasami startowymi.

TOWER jest bardzo fajną symulacją, jeśli kiedykolwiek graleś w TRACON (i ci się podobał) to niewątpliwie powinieneś zagrać w TOWER. Dobra zabawa murowana. Polecam. Zaznaczam przy tym, że klimat gry jest dość specyficzny i z pewnością mało efektowny – jeśli nie masz zacięcia do tego typu gier, raczej nie zaczynaj.









Gdy 3 sierpnia wracałem z wakacji, na Okęciu wysiadł podobno radar i zrobił się taki bajzel w powietrzu, że hej!
Pegaz Ass

BOEING NA SMYCZY

Zasadnicze dwa ekrany symulacji to wyświetlacze ASDE i BRITE. Za pomocą pierwszego możesz kontrolować wszystkie samoloty znajdujące się na ziemi. Widzisz dokładny układ pasów startowych, punktów postojowych, ścieżek dojazdowych... jednym słowem lotnisko. Oczywiście masz też umiejscowione wszystkie znajdujące się na ziemi samoloty – lądujące, kołujące i oczekujące na start.

Ekran BRITE to standardowy radar, dzięki któremu możesz się zorientować co w powietrzu piszczy. Radar cały czas skanuje przestrzeń powietrzną twojego sektora, zaś komputer nanosi na wyświetlacz pozycje znajdujących się w powietrzu maszyn (wraz z opisami ułatwiającymi orientację).

Okienka ARRIVALS i DEPARTURES to oczywiście listy samolotów znajdujących się w powietrzu i oczekujących na start. Możesz wybrać jeden aktywny samolot – jego opisy na wszystkich ekranach zmienią barwę na białą, zaś jego kod pojawi się w polu dialogowym.

Szare pole dialogowe spełnia rolę łączności radiowej. Trzeba przyznać, że dla prawdziwych maniaków autorzy symulacji mogli przewidzieć użycie mikrofonu – w sumie każdy adept trudnej sztuki kontroli lotów powinien potrafić powiedzieć „Alfa-Bravo-Four-Two-Six-Echo, taxi to runway 32R", a miodność i realizm byłyby niesłychane.

Jest też namiastka najdoskonalszego aparatu dobrego kontrolera lotniczego – wzroku. Duże okno wyświetla bitmapowy albo wektorowy obraz rozpościerający się z wieży kontrolnej. Na prawdziwe zdjęcia nanoszone są sylwetki lądujących, kołujących, czy startujących samolotów. Trzeba przyznać, że efekt jest wspaniały, szczególnie przy obrazach bitmapowych. Czujesz, że symbole na radarze to prawdziwe samoloty z pasażerami, których życie zależy od twoich decyzji. Reszta to już tylko kilka cyfrowych wskaźników i ułatwiający pracę pasek z ikonami.

KaYteck

Bao'95

PC Windows'95 **1 CD**
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 13 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Za: klimat, pomysł, dobra realizacja
Przeciw: chciałoby się więcej...

PSYCHIC DETECTIVE

Electronic Arts'96

PC DOS 3 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 23 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **85 zł**

Za: pełnoekranowe scenki
Przeciw: za mało interakcji w tym filmie, jeden SC

Era gier kompaktowych rozpoczęła się jakieś trzy lata temu wraz z ukazaniem się JOURNEYMAN PROJECT i 7TH GUEST. Nowinka techniczna, jaką była płytka CD dała twórcom gier ogromne pole do popisu. Nie musieli już maksymalnie ściskać swoich produktów, tak by zajmowały przyzwoitą liczbę dyskietek, problem pt. „to się nie zmieści" zniknął.

Niemal od samego początku „epoki" zaczęto mówić o stworzeniu „interactive movie", tzn. gracz widzi na ekranie film, ale ma możliwość ingerencji, może decydować o rozwoju akcji. Jednymi z pierwszych tego typu prób, zresztą bardzo na swe czasy udanymi, były strzelaninki spod znaku AMERICAN LASER GAMES. Następne były już dużo gorsze i z reguły tylko częściowo składające się z zapisów video – reszta to rendering i inne komputerowe techniki. Dopiero niedawno firmy SONY i ELECTRONIC ARTS wypuściły gry – filmy złożone w całości ze scen kręconych kamerą. O JOHNNY MNEMONIC pisaliśmy w SS'35, dziś nieco na temat PSYCHIC DETECTIVE.

Właściwie to nie wiem jak się do tej recenzji zabrać, czy tak, jakby to była po prostu gra, czy też powinienem się raczej wcielić w rolę krytyka filmowego. Postaram się połączyć oba punkty widzenia.

Nazywasz się Eric Fox i posiadasz paranormalne zdolności, możesz przenikać do umysłów innych osób, badać przeszłość przedmiotów tylko dotykając ich. Jesteś jednak na tyle mało zaradny, że nie wykorzystujesz tych umiejętności do celów bardziej wzniosłych, jak na przykład pomoc policji, czy innym instytucjom państwowym, a dajesz kiepskiej klasy show w podrzędnych klubach nocnych. Po jednym z takich przedstawień zaczepiła cię rosyjska piękność Laina Pozok i zaproponowała okrągłą sumkę za pomoc w rozwikłaniu zagadki śmierci jej ojca – byłego agenta KGB. Oczywiście zgodziłeś się. Kluczem do całej zagadki są cztery figurki, tzw. kolektory, również posiadające paranormalne właściwości. Zdobycie wszystkich możliwe jest tylko poprzez wygranie z Max'em Mirage – czarnym charakterem – partii Black Diamond na samym końcu gry. Im więcej faktów odkryjesz przed tym decydującym spotkaniem, tym większe będą twoje szanse na zwycięstwo.

Tendencją, która pojawiła się ostatnio w takich interaktywnych filmach, jest obsadzanie ról aktorami znanymi, aczkolwiek jeszcze nie tymi, którzy zdobywają Oscary. Tak było w przypadku PANIC IN THE PARK z Eriką Eleniak, czy FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF MONSTER z Timem Curry. Po raz pierwszy jednak w „interactive movie" oglądamy Polkę. Beata Poźniak występująca w roli Lainy Pozok do tej pory grała głównie w mało znanych filmach lub epizody w większych przedsięwzięciach („Chronicles of the Young Indiana Jones", „Wild Palms"). Razem z pozostałym gronem aktorskim gra nieźle, choć czasami szwankują dialogi.

Przez cały czas na monitorze widzimy film. Żeby w pełni docenić jego jakość, należy go oglądać w trybie TrueColor, ale do tego niezbędna jest szybka karta graficzna i procesor w okolicach Pentium 90. Na trzech kompaktach zapisano pięć godzin filmu. Aby obejrzeć jedno z czternastu zakończeń wystarczy przebrnąć tylko przez 30 minut akcji. Jak łatwo z tego wyliczyć, spora część filmu musi się powtarzać. Takie „żelazne" sceny wyświetlane są nie w małym okienku pośrodku ekranu, ale na całej jego powierzchni! A ich jakość niewiele odbiega od tego, czym raczy nas telewizja! To zdecydowanie najmocniejsza strona PSYCHICZNEGO DETEKTYWA.

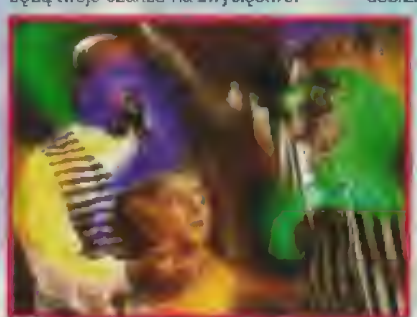
Teraz troszkę o dźwięku. Oczywiście przez cały czas towarzyszą nam fajne, dobrze dopasowane do mrocznej atmosfery wydarzeń melodyjki. Mowa postaci oraz różne odgłosy, jak np. otwieranie drzwi, tupot nóg brzmią wprost idealnie. Tylko czasami, przy pełnoekranowych filmach, dają się wychwycić pewne rozdźwięki pomiędzy ruchem ust aktorów, a ich kwestiami.

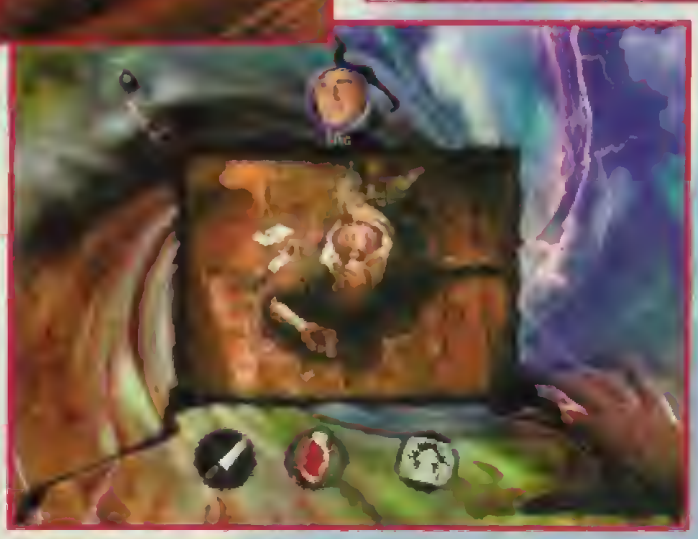
Interfejs użytkownika właściwie trudno nazwać interfejsem. Ingerencja gracza sprowadza się do „przeskakiwania" między poszczególnymi fragmentami filmów poprzez wybranie odpowiedniego okienka z twarzą postaci, w umysł której chce „wskoczyć", bądź przedmiotem, którego przeszłość chce zbadać. Od wybrania właściwych scen zależy dalszy rozwój akcji. Bardzo łatwo się pomylić, dlatego należałoby często zapisywać grę. Ale tutaj nie obowiązuje slogan z większości przygodówek „często wykonuj SAVE", ponieważ z jakichś przyczyn mamy do dyspozycji tylko jedno miejsce do zapisania stanu gry. Za drugim razem musimy nagrywać na poprzednie, a to z kolei jest bardzo niewygodne, bo można nie zrobić jakiejś czynności, która przydaje się np. pod koniec. Oglądanie po raz setny tych samych scenek doprowadza do białej gorączki.

Mocne sceny podcinania żył nożem kuchennym, czy stosunków płciowych, słusznie pociągają za sobą umieszczenie na pudełku etykietki z liczbą 18 lat. A tak prawdę mówiąc to strumienie krwi wylewającej się z monitora bardziej napawają obrzydzeniem niż strachem.

PSYCHIC DETECTIVE to ciekawy eksperyment o trzymającej w napięciu (dopóki się nie znudzi w ciągłych powtórkach) fabule, wykonany na wysokim poziomie jakościowym, jednak trudno namawiać do wydawania na niego ogromnych kwot, bo filmy przecież można pooglądać w kinie lub telewizji. Bez angielskiego ani rusz, zaś na wersję spolszczoną proszę nie czekać. Jeszcze nie te czasy...

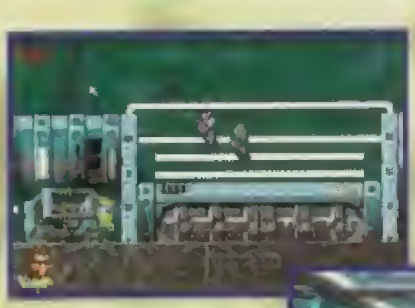
Ranse

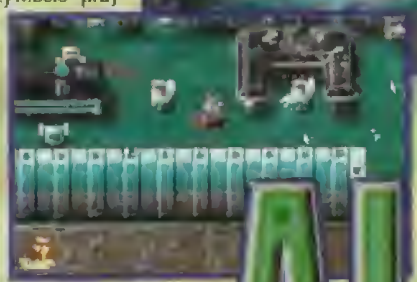




ALBION

CZĘŚĆ 1

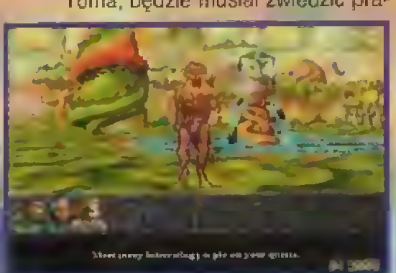




Akcję widać z góry bądź z oczu bohatera, w zależności od tego czy podróżuje on przez bezdroża planety, czy dociera do jakiegoś specjalnego terenu. Po dojściu do miasta czy do jaskini perspektywa zmienia się na 3D, z bardzo płynnym przesuwem ekranu. Przy wejściu do jakiegoś domu ponownie uruchamiany jest rzut z góry. Stąd właśnie wcześniejsze porównanie ALBION do ENTOMORPH, gdyż niektóre sekcje do złudzenia przypominają świat Aden. Podobna jest zwłaszcza tropikalna roślinność, brakuje tylko owadów.

Już jest ALBION! W wielu fragmentach przypomina ENTOMORPH (opis w SS'31), wcale nie jest tak bardzo odkrywczy jak niektórzy sądzili, jest za to oczywiście przyzwoicie zrobiony. Kontynuator dobrych tradycji RPG firmy BLUE BYTE, zapoczątkowanych przez AMBER-STAR. Stowem Albion Celtowie określali Wielką Brytanię, tak nazywał się także miecz Robin Hooda, lecz wbrew pozorom w grze nie ma śladów historycznych.

Oto pojazd kosmiczny przemierza w XXI wieku głębie kosmosu, w poszukiwaniu planety, na której ma zostać założona kolonia. W trakcie podchodzenia do lądowania na, jak się wydawało, opuszczonym lądzie, mały prom ulega awarii, w wyniku czego jego pilot Tom Driscoll staje się więźniem planety, na którą przybył jako zdobywca. W tej tropikalnej krainie odkryje obcą rasę, potem zaś natrafi na ślady ludzi, którzy tu wcześniej dotarli. Szybko problemy miejscowych staną się problemami Toma, będzie musiał zwiedzić całą krainę. Przyłączać się do niego będą coraz to nowe postacie, drużyna szybko zrobi się kilkuosobowa. Tom może przestać być już głównym bohaterem, jeżeli przywództwo w drużynie gracz przekaże innej postaci.



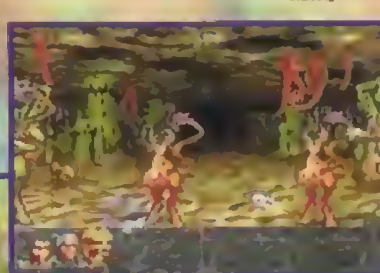
Jak w każdym rasowym role-playing, występuje tu mnóstwo niezależnych, przemieszczających się postaci. Z każdą z nich można porozmawiać, spora ich część ma do opowiedzenia interesujące historyjki. Wśród tropikalnej dżungli czają się bestie, ale też myszkują niegroźne zwierzaki, faluje woda, poruszają się rośliny. Walka z bestiami odbywa się w turach na polu złożonym z kilku kwadratów. W grze istnieje podział na dzień i noc.

Warto od razu rozwiązać problem z nomenklaturą. ALBION jest grą jak najbardziej role-playing, gdyż każda postać posiada pokaźny zestaw cech, których wzrost wraz ze zmianą poziomu doświadczenia wpływa na rozgrywkę. Jest ich znacznie więcej niż dwa, trzy, co pamiętamy z DRUIDA czy CHRONICLES OF THE SWORD czy przywoływanego już po raz trzeci ENTOMORPH, tym razem jako przeciwieństwa.

Jakoś bez przekonania wymienia się kolejne cechy ALBION. Można co prawda jeszcze wspomnieć o dobrze zrealizowanej muzyce i efektach dźwiękowych oraz o tym, że scenariusz gry składa się ze 150 tysięcy słów. Jednak niczego, czego wcześniej nie widzieliśmy, w ALBION nie ma. Więcej, pod względem realizacji interfejsu wydaje się trochę przestarzały, gdy na przykład przedmioty są nie oznaczone. Topornie prowadzi się konwersacje, przewijając pojawiający się w kawałkach tekst.

Równocześnie z ALBION kończyłem zabójczo dobre TIME COMMANDO, co nasunęło mi proste spostrzeżenie, że aby zrobić świetną grę, nie trzeba odwlekać produkcji przez ponad dwa lata, niepotrzebne są też gigantyczne zespoły projektantów. TIME COMMANDO zrobiło kilka osób w rok, bez zawalania terminów i autoreklamy, po prostu wkładając w projekt mnóstwo pracy, głównie koncepcyjnej. Mówiąc już bez ogródek: ALBION miał być lepszy niż jest w rzeczywistości.

Micz



BlueByte'96

PC DOS — **1 CD**

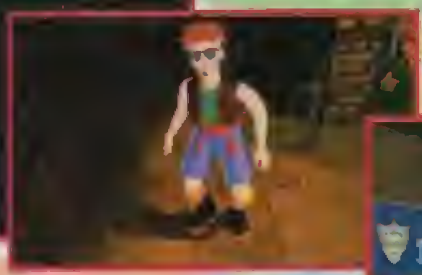
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 8 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor CD Projekt (PC CD) — zapowiedź: wrzesień

Za: świat nie wzorowany na AD&D, dużo tekstu, postaci i przedmiotów, śródziemnomorski klimat

Przeciw: trochę zbyt staroświecki, brak pomysłów



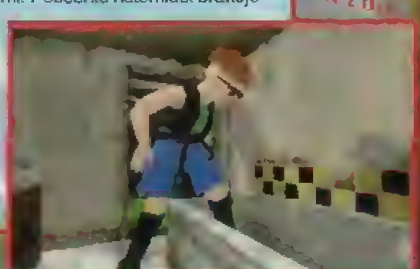
„Nie śpij, bo cię okradną" – słusznie przestrzegała jedna z reklam, które to hasło znalazło swe zastosowanie również w światku gier komputerowych. Gdy rok temu po raz pierwszy zaprezentowano działającą wersję lansowanego już wówczas na przebój NORMALITY INC, wydawało się iż faktycznie okaże się on wielkim hitem. Potem NORMALITY przechodził najrozmaitsze etapy promocji, w trakcie których niejako tracił na wartości. Ujawniały się kolejne jego wady, zaś wiadome od samego początku zalety blakły. Wreszcie ukazał się i – jak można było się spodziewać – pierwsze reakcje w połowie podzieliły się na pochlebne i niekorzystne. By poznać przyczyny, zajrzyjmy grze od podszewki.

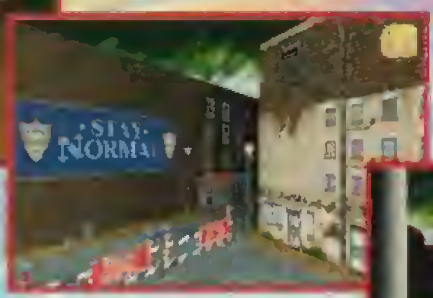
NORMALITY INC wyróżnia się dobrej jakości systemem graficznym 3D. Nie dorównuje on oczywiście jakością UNDER A KILLING MOON, ale tak jak tam dysponujemy pełną swobodą ruchu, mogąc podnosić i opuszczać głowę.

Grafika stylem kojarzy się najbardziej z DAY OF THE TENTACLE czy SAM & MAX HIT THE ROAD – taki sam świat bohomazów, pełen pokracznych postaci, surrealistycznego budownictwa i pluszowych misiów. Program pracuje standardowo w rozdzielczości 320x400, a mimo to przesuw ekranu na szybkich Pentium nie jest płynny. Z niezrozumiałych przyczyn zdarzają się przestoje, pominięcia kolejnych klatek animacji. Dopiero po przestawieniu rozdzielczości na standardową VGA gra się bez stresu. Każda lokacja zawiera całe mnóstwo detali: na półkach stoją śmieszne akcesoria, ściany pomazane są grafitti i innymi śladami pochodzenia naturalnego, w większości pokojów wiszą parodystyczne obrazy. Wszystko to po to, by gracz czuł paranoiczny klimat miasta Neutropolis.

Fabuła odgrywa tu podrzędną rolę, liczy się za to całe mrowie skeczy, malutkich pomysłów pojawiających się w wielu momentach gry. Do NORMALITY jak ulał pasuje popularne amerykańskie określenie „wacky" – zwariowany.

Znaczącą wadę programu stanowi długi czas oczekiwania w trakcie dotadowywania kolejnych lokacji. Na przykład przechodząc z mieszkania na ulicę trzeba poczekać kilkanaście sekund. Każdy kij ma dwa końce – lokacje są o wiele większe niż w UNDER A KILLING MOON. Wydzielony został rozległy kawałek miasta, gdzie chodzi się pomiędzy kilkoma ulicami. Podobnie natomiast brakuje ożywionych fragmentów lokacji, mogliby przemykać jacyś przechodnie, mogłyby przejeżdżać samochody. Przy tym co jest teraz ma się wrażenie, że świat gry to wyłącznie przedmioty. Ludzie pełnią w nim funkcję manekinów, które cierpliwie czekają, aż się coś przestawi czy założy. Totalną rewolucją w stworzeniu kompletnego świata stanie się zapewne dopiero role-playing DAGGERFALL, który być może wskaże też drogę przygodówkom.





Interfejs gry nie robi pozytywnego wrażenia. Po kliknięciu na jakimś obiekcie pojawia się duża na pół ekranu sylwetka bohatera Kenta i dopiero klikając na jego oczach można dostać opis przedmiotu, klikając na ręce można go wziąć, i tak dalej. Miał to być kolejny dodatek do „humorystycznego nastroju" reszty, a okazał się po prostu niedogodnością.

Trzeba na koniec wspomnieć o niezbyt dopracowanym przekładzie angielskiej instrukcji NORMALITY, w której rodzynkiem jest przetłumaczenie „Talk to people" jako „Rozmawiaj z egzemplarzami". Oczywiście, jest też tam mnóstwo błędów wynikłych z nieznajomości gry oraz subtelności angielskich wyrażeń idiomatycznych. Takie instrukcje powinny dostawać się w ręce fachowców, albo przynajmniej w ręce ludzi, którzy zechcą poświęcić trochę czasu na zrozumienie sensu sprawy!

Ileż razy można pisać sakramentalne zdanie: „Gra nie spełniła wszystkich oczekiwań!"?. Jeśli się recenzuje naraz kilka gier i w każdym przypadku na usta ciśnie się podobny komentarz, można dostać szału. NORMALITY wyróżnia się wieloma niebanalnymi pomysłami, ale jednocześnie można wyrokować, że za kilka miesięcy pójdzie w zapomnienie. Smieliście się z DAY OF THE TENTACLE? Podobało się wam, że w przygodówce UNDER A KILLING MOON zastosowano engine 3D? To zaakceptujecie NORMALITY i spędzicie przy niej trochę czasu, choć to gra tryskająca humorem w sposób często niekontrolowany.

■ ■ ■

Byłem bezrobotnym obywatelem Neutropolis, dopóki ktoś nie postanowił za mnie, że stanę na czele ruchu oporu. Nad Neutropolis, gnębionym przez sitwę szumowin społecznych wyobrażających sobie, iż są tak ważni, że bez nich nawet trawa nie rośnie, zawisło widmo zagłady. Miasto spowił smog, władza nie pozwalała na nic innego jak oglądanie telewizji. Znalazła się jednak czarna owca, która po cichu pisała scenariusz przewrotu – dla mnie rezerwując główną rolę.

Choć pewne, że władców Neutropolis naprzód pchał zanik

Główny bohater wygląda jak Gu z zeszłego sezonu!

NORMALITY

lub przerost jakiegoś gruczołu, dodatkowy chromosom czy brak piątej klepki, to dzięki doborowym oddziałom Normów udawało im się trzymać społeczeństwo za twarz, z nienormalności próbując uczynić normalność. Widziałem, że cała ta heca może się dla mnie skończyć spacerem w cementowych butach po dnie miejskiej rzeki ścieków czy spowodowaną nadmiarem ołowiu w organizmie „niestrawnością". Byłem jednak młody i naiwny, całkowicie wiernym moim tajemniczym pracodawcom.

UCIECZKA Z M-2

Budzę się w południe, chcę się spokojnie podrapać... a tu – katastrofa! Schwytali mnie, potem wypuścili, następnie postraszyli i zamknęli w mieszkaniu. Wydostanie się przez okno własnego mieszkania to nie taka prosta sprawa, zwłaszcza że w decydującym momencie wyłącza się telewizor, co ostrzega Normów iż chcę prysnąć.

Trzeba było przeszukać całe mieszkanie. Z kuchni wziąłem słoik z farbą, pod czajnikiem włączyłem ogień i nalałem z niego do stojącego opodal kubka. Użyłem słoika na kubku, po czym go zabrałem. Z kuchenki zdjąłem małe pudełko, zaś z wanny wyciągnąłem zatykający odpływ dziryt, zgarnąłem też ręcznik. Dzirytem otworzyłem działającą pralkę automatyczną, ganiającego w jej wnętrzu szczura zapakowałem do pudełka.

W dużym pokoju podniosłem z podłogi nożyce, bliższe oględziny sofy spowodowały, że wzbogaciłem się o dziwnego gizmo i garść monet. Wyjąłem z szuflady przy hi-fi podkoszulek, na łóżku przesunąłem poduszkę, pod którą spoczywał pilot do telewizora. Wpadłem na idiotyczny pomysł, żeby połączyć go z mechanicznym ptakiem, który znalazłem w kuchni. Dało to taki efekt, że telewizor był już nie do wyłączenia. Mogłem otworzyć okno i dać susa na zewnątrz.

Na prowizorycznej windzie (remont bloku?) czekał będący na bakier ze znajomością bontonu Dai, który poprosił o kawę, dałem mu przyrządzoną wcześniej lurę. Szybko się zorientowałem, że tłuścioch jest aktywnym członkiem ruchu oporu.

Na dole mogłem się trochę rozejrzeć po ulicy, po przechadzce udałem się z pomocą mapy do fabryki. Palnikiem acetylenowym otworzyłem drzwi kontenera, podniosłem walające się w pobliżu koło zębate. Przed wejściem do recepcji ubrałem się w koszulkę.

Recepcjonista przyjął za dobrą monetę bzdury, jakich mu naopowiadałem. Pozwolił mi przejść do pokoju na zapleczu, gdzie z sofy wziąłem kolejnego gizmo oraz wyposażyłem się w kubek wody i kawę.

Po przedostaniu się do następnej sekcji budynku spróbowałem podnieść radio, czego efektem stało się oderwanie od niego odbiornika, pobrałem również nadajnik. W ubikacji skorzystałem z sedesu – w sposób niekonwencjonalny, nie siadając na nim, lecz stając i dostając się do otworu wentylacyjnego. Kanałami przedostałem się ponad szklany futerał. Zajrzawszy do niego z góry, zdołałem wyciągnąć trochę połamanych szczątków.

W jednym z pokoi natknąłem się na rząd szafek; jedna z nich wydała mi się szczególnie podejrzana, właśnie w niej znalazłem dwie książki. Pierwsza dotyczyła kostiumów, druga stanowiła ucztę dla piromanów. Niedaleko od strażnika, który nie chciał mnie dalej przepuścić, leżała bezpańska bateria, na górnym etażu podniosłem intrukcję, po czym zapoznałem się z jej treścią. Nadszedł właściwy moment, żeby przeprowadzić akcję zaczepną, której wynikiem miało być spławienie strażnika. Na łożu ciężko chrapał półżywy tester, druga prycza pozostawała pusta. Szybko skonstruowałem z nadajnika, baterii i odbiornika samoróbkę, którą przyłączyłem do odsłoniętych kabli w ścianie. Położyłem szczątki na łóżku, przyszedł strażnik i zapadł w drzemkę.

Mogłem wejść do niedostępnego wcześniej pokoju gdzie przeprowadzano testy. Zapoznałem się z instrukcją, potem do stojącej tam gaśnicy podłączyłem pasek, wziąłem gaśnicę. Z pomocą panelu zastopowałem tnące dziko ostrza, by nie zostać przerobionym na wióry jak papier w niszczarce dokumentów. Środkowym taśmociągiem przejechałem do kryjówki rebeliantów. Zostałem wtajemniczony w ich plany, od razu otrzymując zadanie.

DO TELEWIZJI

Przygotowując się do pierwszej akcji, gaśnicę zanurzyłem w stojącej przy fabryce puszce z farbą. Skierowałem kroki do Mint Mall, gdzie od widzącego inaczej (biała laseczka plus okulary) otrzymałem w zamian za książkę pudełko zapałek.

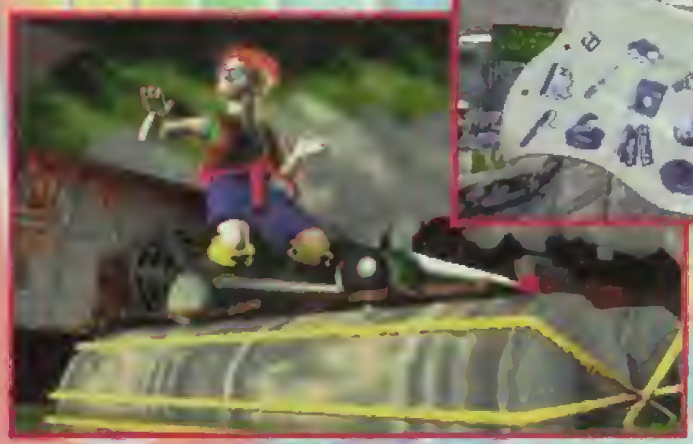
Wewnątrz budynku drogę zablokował mi Norm, zabierając gaśnicę, wręczając natomiast odznakę. Na drugim etażu tego lokalu położony był sklep zabawkarski, w którym ze ściany zdjąłem duże nożyce, odciąłem nimi czerwony latawiec. Trzykrotnie bralem z pudełek maskotki i małe modele szybowców, łączyłem je i wypuszczałem na zewnątrz. Potem zgarnąłem jeszcze ze sklepu kukiełkę szczura, po czym postanowiłem przeprowadzić ewakuację. Nożyce wbiłem w duży szybowiec, następnie wyrzuciłem go na zewnątrz. Będąc na korytarzu mogłem już zabrać nożyce.

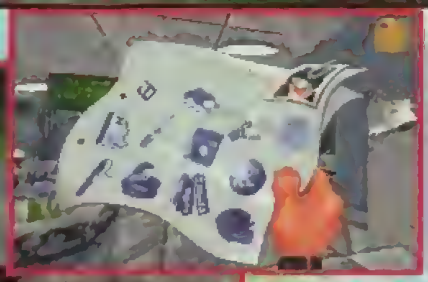
W sklepie z artykułami spożywczymi nie zdążyłem dokładnie przepytać sprzedawcy, gdy nagle zgasło światło. Nożycami potraktowałem głośnik w suficie, wychodząc wziąłem trochę mięsa. Owinąłem je w ręcznik, by się nie rozmroziło. Spod niedomkniętych drzwi na pierwszym piętrze, tuż obok sklepu z zabawkami, wydobyłem śrubokręt.

W sklepiku płytowym zastałem głośnego muzyka Briana Deluge. Ze stojaka z kompaktami wziąłem ten ułożony w samym środku, skorzystałem z niego w pokoiku na zapleczu sklepu. W głównym hallu użyłem zapałek na posiadanej książce, co wywołało pożar. Żeby rozgonić ciemność, posłużyłem się ponownie zapałkami, tym razem używając ich na skrzyniach.

Odbywszy wizytę u znajomych już członków ruchu oporu, gotowałem się do kolejnego zadania. Są tacy, których przed kamery i mikrofony ciągnie jak wilka do lasu („dorwać się do tej anteny!"), ja do nich nigdy nie należałem. Miałem po prostu wykonać skromną misję, polegającą na puszczeniu w eter pewnej wiadomości, mającej stanowić dla ludu swoistą biblię. Drzwi blokował strażnik, modelowy służbista-gogus. Postraszyłem go najpierw maskotką szczura, a skoro to nie pomogło, użyłem żywego egzemplarza.

Wewnątrz stacji telewizyjnej grzecznie się przedstawiłem sekretarce i jej szefowi, dzięki czemu uzyskałem kartę identyfikacyjną. Zrobiłem powrotny kurs do mieszkania, gdzie wytarłem kartą plamę w kuchni. Kleiła się teraz jak diabli! Po powrocie do stacji TV w ustronnym pokoiku zastałem grzebiącego przy komputerze technika. Przelotnie rzuciłem okiem na jego koszulę i zainstalowaną na niej odznakę. Na koszuli użyłem karty, mogłem odczytać z odznaki imię gościa – Holen.





Gremlin'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20-50 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
VT Computer Games (PC CD) **127 zł**

Za: Dużo humoru. Dobrej jakości system 3D. Wyjątkowo udane scenki przerywnikowe
Przeciw: Wymuszony humor. Przestoje w trakcie gry Kilka bezsensownych zagadek

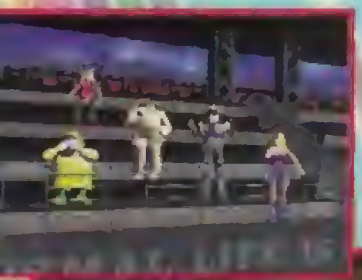
Karta identyfikacyjna pozwoliła mi wlargnąć do pierwszego studia. Kasetę włożyłem do VT2. Zabębniłem w klawiaturę komputera, gdy poproszono mnie o hasło, podałem właśnie Holen. Odpaliłem VT2, co oznaczało koniec misji.

LABORATORIUM I WIĘZIENIE

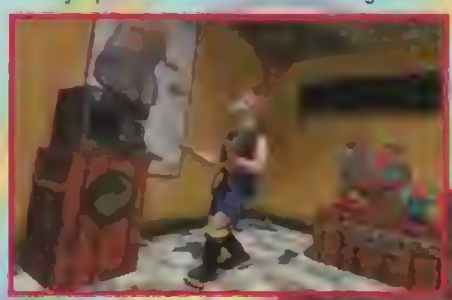
Na miasto wyruszałem ubrany w stosowny mundur policjanta. Po dotarciu do placówki pogadałem z Normem tak długo, aż wypaplał tajny kod (1-5-7-2) do windy. Na górze po zapoznaniu się z naukowcem z jego biurka wziąłem skalpel. Przez szklane drzwi dostałem się do pomieszczenia, w którym więziono smutnego delikwenta. Uwolniłem go poluzowując pasy i przecinając je skalpelem. Przeszedłem przez rozbite okno, zdobyłem drabinę, z pomocą dźwigni powracając platformą do poprzedniego miejsca.

W fabryce nad rzeką ścieków drabinę przystawiłem do kontenera, śrubokrętem odbezpieczając od silnika koło zębate. Zaraz po tym skierowałem się na powrót do placówki. Wszedłem przez rozbite okno na korytarzu, leżącym tu kawałkiem szmatki starłem ślady z gaśnicy. Dwa koła zębate pozwoliły na reperację maszyny, gdy już zaskoczyła, wrzuciłem do niej szczeniaka, próbkę farby oraz szybowiec. Wziąłem pęk kluczy, po pozbyciu się obciążających mnie dowodów poczułem się czysty jak łza.

Podniosłem kawałek szkła z korytarza. Naukowca powiadomiłem o zmianach w stanie jego pacjenta. Podniosłem ciało więźnia i operując przyciskami przy kapsule, wsadziłem go do jej wnętrza.



Zjechawszy windą na dół, zacząłem bawić się w obszukiwanie podłogi, aż wreszcie odkryłem ruchomą płytkę, na której stanąłem. Norma recepcjonistę spławiłem wspominając mu o fontannie. Zapuściłem żurawia na opuszczoną recepcję, zdobyłem kod (1312), z którego skorzystałem na lewym panelu.



Zapytawszy następnego strażnika o więźnia spowodowałem, że sobie poszedł, dzięki czemu wcisnąłem czerwony przycisk. Wewnątrz sali przyjrzałem się środkowej kapsule oraz pobliskiemu ekranowi, pogadałem z facetem, który skierował mnie do więzienia. Uwaga: w tym miejscu znajduje się rozgałęzienie fabuły. W pierwszym, łatwiejszym wariancie, trafia się jako więzień za kratki, w trzech kolejnych celach trzeba znaleźć gizma – w pierwszej ze szczątków ławki, w drugiej wydobywszy go wspomikiem, zaś w trzeciej z klozetu. Wspomika trzeba szukać w pierwszej celi. Trudniejszy wariant, w wyniku którego ląduje się w więzieniu jako strażnik, wymaga odrobiny sprytu: odnalazłem pokój kontrolny, gdzie na umieszczonych na podłodze pedałach ustawiłem kombinację od lewej: dół, góra, góra, góra, dół. Dźwignię przesunąłem w prawo i wcisnąłem przycisk. Po porażeniu elektrycznością znalazłem się w takim położeniu na podłodze, że zdołałem dosięgnąć i zabrać przyklejoną od spodu do panelu pluskwę. Pokój kontrolny naszpikowany był jeszcze trzema innymi pluskwami – na podłodze, w literce O na plakacie oraz na suficie. Z przechwyconymi pluskwami przeszedłem do sąsiedniego pokoju, gdzie otworzyłem klapę w ścianie i zatopiłem pluskwy w maszynce.

Gdy pokój kontrolny został już oczyszczony, mogłem ustawić kombinację: góra, dół, dół, góra, dół, dźwignia w lewo. Po dotknięciu przycisku odblokowane zostały drzwi od windy na korytarzu. Dzięki niej wydostałem się z tego miejsca.

WIDMO WOLNOŚCI

Prosto z ulicy wpadłem do sklepu TV. Rzuciłem okiem na telewizorek, następnie zagadnąłem sprzedawcę o pilota. Gdy osioł wyszedł na zaplecze, zgarnąłem mu klucz i zamknąłem drzwi. Mogłem spokojnie obejrzeć sklep. Po przesunięciu kartonowego pudełka przedostałem się przez szczelinę w suficie na strych. Za skrzynią odkryłem młotek, roztrzaskałem nim zaporę z desek. Ciekawość nakazała przyjrzeć się światłom.

W nowym pomieszczeniu zacząłem kolekcjonować: mały miś, mały drut, duży drut. Mały przydał się do zreperowania otwartego uprzednio panelu. Wyjąłem żarówkę z gniazdka, w jej miejsce podłączając długi drut, czym doprowadziłem napięcie do panelu. Przy dużym cylindrze wrzuciłem do szczeliny oczka misia, wcisnąłem przycisk w konsoli.

Eksplozja rozsadziła cały budynek, obok zajechał mikrobus z uwięzionym Dai'em. Ze zgliszcz wydobyłem zieloną rurkę, podszedłem do mikrobusa i podłączyłem ją do otworu wentylacyjnego w budynku. Drugi koniec doprowadziłem do kabiny, czym wykurzyłem Normów. Otworzyłem tylne drzwi mikrobusu, oswobadzając Dai'a.

Pojechałem do Mint Mall, gdzie wyposażyłem się w laskę dynamitu, kawałek liny oraz deski. W fabryce przy kontenerze stały dwie puste beczki, użyłem jednej na drugiej. Nie zapomniałem wziąć cylindra z wnętrza kontenera. Tratwa gotowa była do spływu rzeką ścieków.

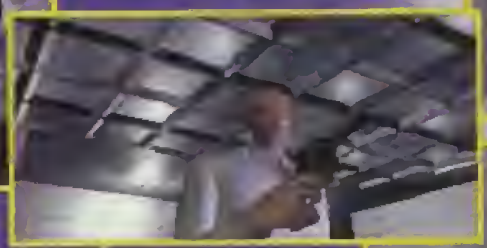
Dotarłem do ponóża stadionu. Wszedłszy do tunelu, obróciłem się i zgasiłem światło, podążałem dalej. Wbiegłem na stadion, ze skrzyni zabrałem gogle. Zejście do kanałów znajdowało się kawałek wcześniej, blisko wejścia. Na dole było dość ciemno.

W kanałach odszukałem cegłę, potem udałem się z nią do miejsca, gdzie w suficie była dziura. Obok w ścianie znajdowała się druga dziura, na tyle mała, bym zdołał włożyć w nią cegłę. Zdobyłem baterie do gogli, które założyłem, by widzieć jaśniej. Na jednych z zakratowanych drzwi użyłem gitary, ruszyłem dalej, skręciłem w prawo, ponownie odblokowując sobie drogę gitarą. Drzwi do windy chwilowo były niedostępne.

Odszukałem dziwną ścianę i rozbiłem ją gitarą. Wziąłem podporę i wyruszyłem na poszukiwanie miejsca ze znakiem ACCESS. Potraktowałem je podporą. Za rogiem otworzył się właz do tajnego laboratorium.

Zdarłem plakat ze ściany, poprzez dziurę przedostałem się do klitki, skąd zabrałem siekierę. Rozwaliłem nią skrzynię leżącą w miejscu, gdzie wcześniej znalazłem podporę. Mundur Norma zaniosłem do klitki za plakatem, by włożyć go do mikrofalówki. Od znaku Access odczepiłem podporę, pobiegłem do windy, używając jej na drzwiach. Wszedłem do windy. Neutropolis wkrótce potem po ustąpieniu smogu stało się miastem nienormalnie czystym i jasnym.

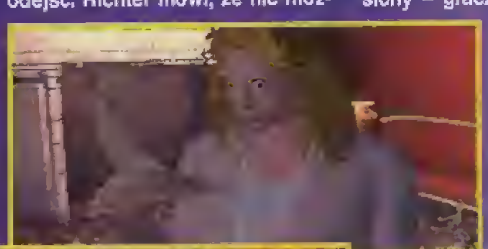
Micz

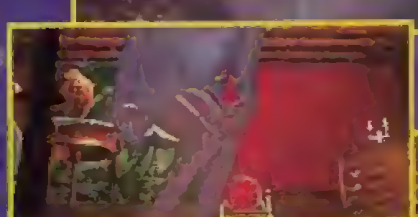


na mu już pomóc. Każe jej uciekać! Laura kocha ojca tak bardzo, że postanawia zostać i odnaleźć papę aby z nim porozmawiać...

Tak zaczyna się D, gra która pierwotnie zagościła na konsolach 3DO, PlayStation i Saturn. Konwersja PC w prezencie otrzymała przeplot grafiki (wszystko wyświetlane jest co drugą linię), aby słabe Pecetowe procesory nadążały z wyświetlaniem filmów. Idąc za sugestiami graczy zremiksowano też nieco muzykę, podobno teraz bardziej pasuje do klimatu gry. Jest po prostu doskonała, całkowicie oddaje atmosferę chwili. Momentami pompatyczna, zwiastująca jakieś wydarzenie, a za chwilę spokojna, pozwalająca wypuścić powietrze z płuc.

Rok 1997. Noc nad Los Angeles umiera, ustępując miejsca świtowi. W szpitalu miejskim krew niewinnych ludzi płynie po podłogach. Mordercą jest Richter Harris, cierpliwy i spokojny ordynator. Policja jest bezsilna, Richter zamknął się w szpitalu trzymając pod lufą zakładników. Jedyna córka Harrisa, Laura, poproszona przez policję o pomoc wyrusza na miejsce tragedii. Cicho wchodzi do szpitala aby porozmawiać z ojcem, lecz jedyne co widzi to trupy byłych pacjentów Richtera. Laura nie wierzy własnym oczom, spokojny i rozważny dotąd ojciec wpadł w dziwny szał i wymordował wszystkich zakładników. Nagle coś niesamowitego pojawia się w powietrzu przed Laurą. Dziewczyna zostaje wessana przez tajemniczy wir... gdy ponownie otwiera oczy ze zdumieniem stwierdza, że znalazła się w dziwnym, starym domu. Rozglądając się z przerażeniem wokół słyszy głos ojca, który każe jej stąd odejść. Richter mówi, że nie może-



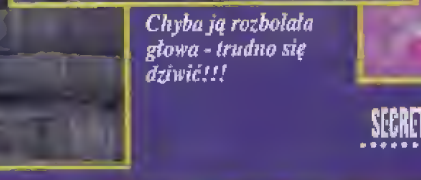


gdziny na jej ukończenie. Gdy akcja się już rozpocznie nie można jej przerwać. Nie ma opcji PAUSE, nie ma SAVE GAME. Musisz grać bez przerwy. Laura wkracza do szpitala o godzinie trzeciej w nocy, o godzinie piątej brama do Innego Świata zostanie zamknięta.

Najmocniejszą stroną gry jest jej klimat, stopniowo budowana atmosfera grozy i odosobnienia. Laura jest słabą i bezbronną dziewczyną, dla której widok krwi nie jest tym ulubionym. Postawcie się na jej miejscu; nagle budzicie się w starym domu pełnym gnijących trupów... brrrr! Zagadki są stosunkowo proste – jeśli czegoś nie wiesz, to po prostu gdzieś nie byłeś.

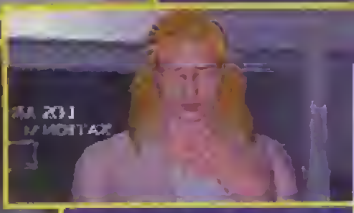
W grze zauważyłem kilka niekonsekwencji (bądź pytań bez odpowiedzi) nie wpływających może na przebieg rozgrywki, dostrzegalnych jednak przenikliwym okiem. Osoby, które rozwikłają zagadkę Richtera zrozumieją o co chodzi. Przykład? Proszę bardzo: Richter potrzebuje do swego przeobrażenia ludzkiego ciała i krwi, dlaczego zatem poprzestał na wymordowaniu swoich pacjentów? Mógł ich przecież skonsumować, zjeść wnętrzności i wypić krew (i w ten sposób zakończyć swoją przemianę) jeszcze w szpitalu. W pewnym momencie gry następuje też chwila rozczarowania, gdy cała misternie spleciona pajęczyna grozy zostaje zniszczona przez kilka słów z ust papy. Za to dwa zakończenia gry, zależne od gracza, są diametralnie różne i w moim mniemaniu bardzo odpowiednie do całości.

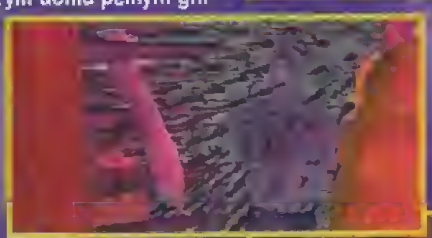
Wszystko co piękne przemija, czas więc na podsumowanie. Powiedzmy sobie szczerze, starym przygodówkowym wyjadaczom gra ma prawo się nie spodobać. Jest krótka, mało skomplikowana i bardzo liniowa. Z drugiej jednak strony, osoby które do tej pory na dźwięk słowa PRZYGODÓWKA robiły się zielone (i pędem opuszczały pomieszczenie), będą



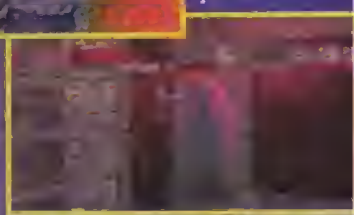
Chyba ją rozbolała głowa - trudno się dziwić!!!

Słabo mi, wybełkotała trzymając się za gardło.





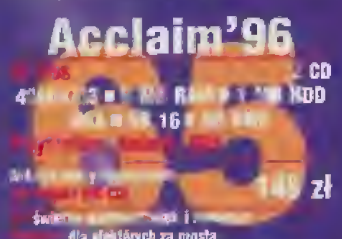
Wzruszyła się biedaczka! Czemu nikt jej nie powiedział, że to jest tylko gra! Ona jest gotowa rzucić pawia...

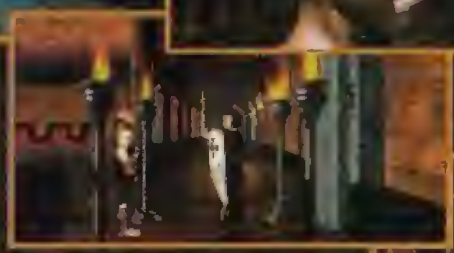


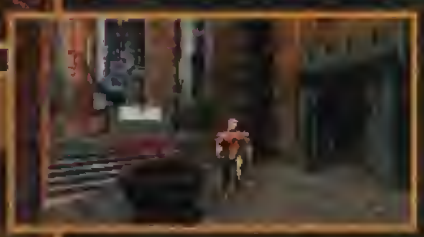
z D bawić się nieźle. Gra jest wręcz stworzona dla nich (wiem coś o tym, sam taki jestem). Ostatnią dobrą przygodówką dla takich osób był PRISONER OF ICE (kurczę, fajna gra którą kończyło się w 3-4 godziny). Od tej pory mieliśmy same supertrudne giganty takie jak TOUCHÉ czy RIDDLE OF MASTER LU, które ukończyć byli jedynie w stanie ludzie obdarzeni siódmym przygodówkowym zmysłem.

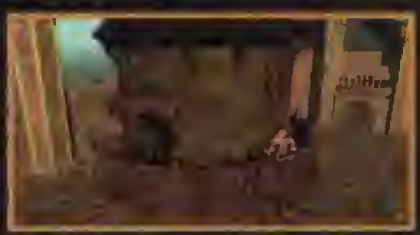
Gulash

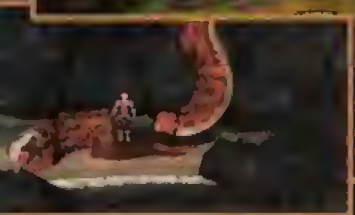
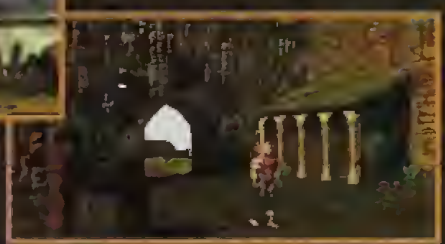
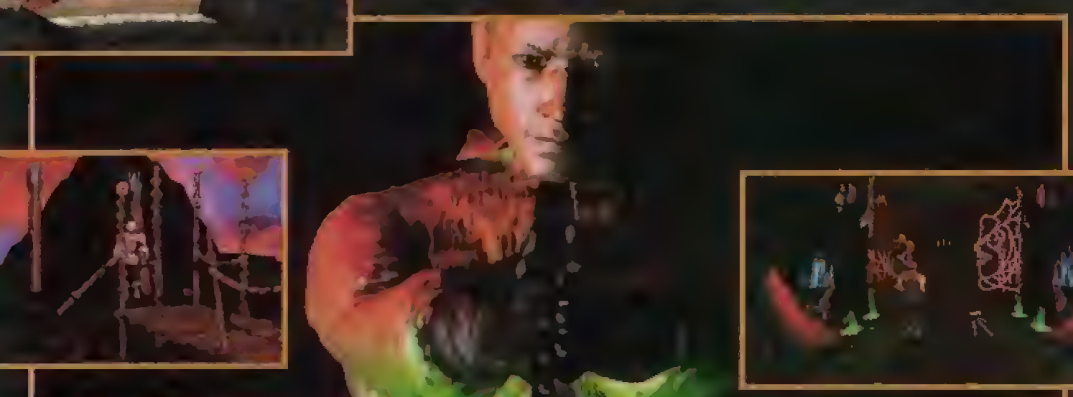
P.S. Zapowiedzi mówią o D2 (najpierw dla konsoli SATURN), w której to okazuje się, że... LAURA jest w ciąży!

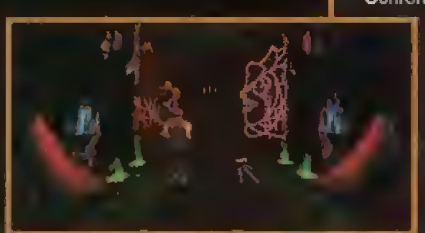
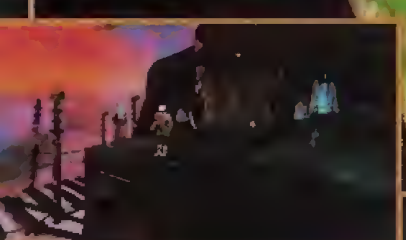








Tak uzbrojony wtargnąłem do wieży. Pociągnięcie za [illegible] pochodni spowodowało otwarcie kraty blokującej drogę do podziemi. Na dole znalazłem kilka muchomorów i sprytnie ukrytą pod mostem czaszkę. Używając czerpaka wydłubałem jej z oczu dwa rubiny. Po zwiedzeniu następnej komnaty wszedłem w posiadanie kielicha i noża.

Wróciłem na powierzchnię i tym razem poszedłem schodami do góry. Kawałek ściany z dziwnymi płaskorzeźbami okazał się drzwiami. Za wytrych posłużył mi miecz. Merlin dał mi krótki test – musiałem zanieść list Morganie. Strażnik pilnujący jej komnat był starym pijakiem, więc napełniłem kufel leżący pod Okrągłym Stołem grogiem i przekupiłem go.

Stanął przede mną król Artur i poprosił o oddanie listu. Nie wiem dlaczego, ale zrobiłem to. Merlin zresztą porządnie mnie za to ochrzanił i wyjaśnił, że dałem się nabrać – Artur, z którym rozmawiałem, to nie był prawdziwy Artur! Właściwego znalazłem w jego komnatach. Pobiegłem do Morgany. Dziwnym trafem natknąłem się po drodze na ów list! Zamknięte drzwi sforsowałem własną głową i hełmem zakupionym u kowala za dwa rubiny.

List był wezwaniem do sądu. Morgana wcale nie była zadowolona z jego treści, ale chcąc nie chcąc musiała pójść. Karą za jej zbrodnie było wygnanie z zamku Camelot. Jednak okazało się to błędem, gdyż ta żmija potrafiła również kąsać z zewnątrz. Na pierwszy atak nie trzeba było długo czekać.

PIERŚCIEŃ OCHRONY

Artur wspólnie z Merlinem postanowili, że tym, któremu powierzona zostanie misja zgładzenia Morgany będę ja. Na szczęście nie kazali mi jechać kompletnie bez broni. Miał nią być Pierścień Ochrony. Do jego wykonania potrzebne były trzy składniki: woda ze studni Ginewry, skorupka smoczego jaja oraz złoto karzełków.

Drogę do studni odnalazłem bez problemu po rozmowach z królem, Lancelotem i Willem. Prowadziła cały czas prosto. Na zamknięte drzwi wylałem

To miał być najwspanialszy dzień w moim życiu. Była piękna pogoda, świeciło słońce, a ja miałem zostać Rycerzem Okrągłego Stołu. Podszedłem na odległość kilku kroków do tronu pary królewskiej i klęknąłem. Na szczęście nie musiałem jak echo powtarzać kolejnych ustępów przysięgi, wystarczyło krótkie, acz zdecydowane „Przyrzekam". Król Artur wstał i podszedł do mnie. Położył mi na ramieniu miecz i wreszcie usłyszałem długo oczekiwane „wstań Gawainie, Rycerzu Okrągłego Stołu".

Nagle od strony kaplicy dobiegł przeraźliwy okrzyk oznajmiający brutalny mord. Pobiegliśmy na miejsce zbrodni. Za ołtarzem w kałuży krwi leżał zamkowy kapłan. Miał uciętą rękę...

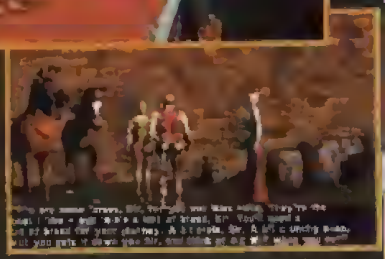
CAMELOT

Na szczęście najważniejszy fragment ceremonii zdążył się zakończyć, więc można było uznać ją za odbytą. Z rozmowy z Lancelotem dowiedziałem się, że podejrzaną o dokonanie przestępstwa jest Morgana – królewska siostra. Mój druh nakazał mi wizytę u Merlina – pierwszy rozkaz od przełożonych.

Problem to spenetrować cały zamek. Nigdzie ani śladu wielkiego maga. Najbardziej konkretnych podpowiedzi na temat miejsca jego pobytu udzielił mi stajenny Wilf, ale i one były mało dokładne. Przy okazji zabrałem ze stajni wiadro i czerpak, a z kuźni podkowę. Wróciłem do zamku. Z jadalni na lewo od wejścia gwizdnąłem świeczkę i od razu podpaliłem w kominku. Należało ją umieścić w latarni, leżącej w sali tronowej.

CHRONICLES OF THE SWORD

CZĘŚĆ 2



smoczą krew, zabraną przed wyjściem z komnat Morgany. Przy okazji odebratem strażnikowi kufel. Posłużył on do przyniesienia Merlinowi pierwszego składnika – wody. Ale nielatwo przyszło mi jej zdobycie. Musiałem przedtem stoczyć zacięty bój z broniącym jej rycerzem. W końcu jednak poległ.

Rankiem wróciłem do studni i znalazłem róg. Cofnąłem się na rozstaje i poszedłem nad wodospad. Nalałem wody do hełmu. Nadszedł czas na wizytę u smoka. Wywabiłem go z jaskini grając na rogu, a przed wejściem do środka podniosłem jeszcze kamień. W pierwszej grocie znalazłem jajko, ale to nie było to, którego potrzebował Merlin. Dopiero dalej, w gnieździe leżał cel moich poszukiwań. Całe jajo było za duże, aby je ze sobą nosić, a ja i tak musiałem zdobyć tylko kawałek skorupki. Wziąłem gałązkę z gniazda, a hełm zapełniłem gorącym piaskiem leżącym nie opodal. Teraz używając hełmu stłukłem jajo, a skorupkę zaniosłem Merlinowi.

Zaraz za Camelot znajduje się Pierścień Karzełków. Tam też się udałem. Podniosłem grzyb i używając go na Pierścieniu przywołałem karły. Z rozmowy z ich wodzem wynikło, że najpierw należy mu oddać „pożyczone" wieki temu złoto, a dopiero wtedy będę mógł się targować o małą grudkę tego kruszcu. Wyjąłem więc z kieszeni kielich i okazało się, że to tego poszukują karły. Dokonaliśmy wymiany, a ja uradowany pobiegłem do Merlina. Błyskawicznie wyczarował Pierścień Ochrony i mogłem ruszać w podróż.

WYPRAWA

Nie miałem jechać sam. Na siodło drugiego rumaka wskoczyła Helie – niegdyś lojalna służąca Morgany, teraz żądna zemsty poddana króla Artura. Niestety kobiety to istoty słabe, a potwierdzenie tej tezy nastąpiło szybko. Po kilku dniach drogi moja towarzyszka zachorowała i zamiast szukać Lyonesse – celu mojej wędrówki, musiałem się o nią zatroszczyć. Biegając po lesie dotarłem do chatki starej Demidtke. Nie wykazała się zbyt wielką pomocą – nie chciała uleczyć Helie, dopóki nie dostarczę jej moździerza i tłuczka, które pożyczyła swojego czasu Merlinowi – koledze po fachu. Wróciłem do Camelot. Zgubę wiedźmy miała Ginewra, a nie słynny czarodziej. Gdy usłyszała ponure wieści, natychmiast oddała oba przedmioty.

Teraz Demidtke zgodziła się pomóc Helie, ale do wyczarowania leku potrzebowała miodu i ziaren maku. Mak rósł na rozstajach przed jaskinią smoka, ale nasiona otrzymałem dopiero po pokrojeniu chleba sztyletem. Pasiekę mieli mnisi w klasztorze Tintagel. Brat Anthony pozwolił mi wziąć kilka plastrów, ale musiałem wyciągnąć je z ula sam. Ze stajni zwinąłem trochę słomy i zamoczyłem w studni. Podpalona świeczką z latarni dymiła się tak ostro, że wszystkie pszczoły wyleciały z ula i mogłem zanieść wiedźmie drugi składnik lekarstwa.

Kiedy wróciłem razem z uzdrowioną Helie do Tintagel, czekała już tam na nas Morgana. Z zimną krwią uśmierciła bogu ducha winną Helie i szybko zniknęła. Tego było już dla mnie za wiele. Ze zdwojonym zapałem zabrałem się za szukanie jakiegoś transportu na wyspę Lyonesse.

Zszedłem na pomost. Tuż obok leżał mały flakonik – wziąłem go. To samo uczyniłem z liną, która spoczywała na ziemi w jaskini. Przemytnik zgodził się przewieźć mnie na drugi brzeg morza za butelkę miodu. Tą z kolei zdobyłem od mnicha, dając mu w zamian znalezioną flaszkę.

LYONESSE

Przewoźnik uciekł, jak tylko opuściłem jego łajbę. Nie przejąłem się tym zbytnio, gdyż wiedziałem, że najpierw będę musiał wypełnić swoją misję, a dopiero później myśleć o powrocie. Wziąłem z plaży muszlę i poszedłem w prawo. Zaatakował mnie gigantyczny wąż, ale nie z takich problemów wychodziło się cało. Sieknąłem go mieczem aż trysnęła posoka, a potem wspiąłem się po nim niczym po drabinie na sam szczyt klifu. Jako trofeum wojenne urąbałem mu jeszcze grzechotkę.

W lesie natrafiłem na kolejny Pierścień Karzełków i tą samą metodą co poprzednio przywołałem ich przywódcę. Za pokazanie drogi do zamku Morgany oddałem grzechotkę i Pierścień Ochronny. Zanim się tam udałem, potaszczyłem po lesie i znalazłem kamień.

To miejsce od samego początku nie napawało mnie optymizmem. Dookoła nic, tylko trupie czaszki na patykach. Jedna tyczka była „niezamieszkana", więc zabrałem ją ze sobą. Dotarłem do mostu, ale nim postawiłem na nim nogę, podreperowałem go trochę. Jedna z belek, na której wisiał most, była nieco spróchniała. Podkopałem ją używając rogu i podparłem tyczką. Teraz mogłem już bezpiecznie przejść na drugą stronę.

Kłódka wisząca na drzwiach była cokolwiek zardzewiała, dlatego nie stawiała większego oporu, gdy „otwierałem" ją kamieniem. Zabrałem jeszcze łańcuch i wszedłem do środka. Niedługo wpadłem na swojego sobowtóra, wykreowanego z pewnością przez Morganę. Skubaniec był prawie tak dobry jak ja, ale niewiele by z niego zostało, gdybym nie został wzięty podstępem. Dość powiedzieć, że wkrótce stałem przykuty do ściany i rozmawiałem z kochankiem siostry Artura – wampirem Ragnarem. Był tak podniecony na myśl o wypiciu mojej krwi, że ledwo udało mi się wyktócić (1, 1, 1, 2, 1, 1) audiencję u Morgany. Ta nie była już tak pobłażliwa i bezzwłocznie skazała mnie na śmierć. Zrzucono mnie w przepaść, ale na szczęście zdołałem zahaczyć się o jakąś półkę skalną.

KOŃCÓWKA

Znalazłem się w dziwnej jaskini. Miałem dwa wyjścia: skoczyć dalej w przepaść lub otworzyć zamknięte wrota. Oczywiście wybrałem to drugie. Klucz leżał na chodniku, a do zamka wszedł gładko po podgrzaniu go pochodnią. Schodami dotarłem do komnaty, w której toczyłem ostatnio zacięty bój z moim sobowtórem. Mój miecz wciąż tu leżał, ale był tak ciężki, że nie sposób było go podnieść. Wszędobylskie karzełki zaproponowały mi biznes – odczarowanie miecza za pomoc w pokonaniu Morgany.

Poszedłem w prawo. Rzuciłem kamieniem w jedno ze skamieniałych drzew łamiąc w ten sposób jego gałąź. Przydała się dwie komnaty dalej, gdzie używając jej wyjąłem z urny fiolkę. Była w niej dusza Morgany. Odniosłem ją karzełkom. Włos, który musiałem teraz zdobyć wisiał w jednej z komnat przyklejony do pajęczej sieci. Karły po otrzymaniu go oddały mi miecz, ale tylko po to, abym mógł zabić Ragnara. Znalazłem go w jednym z pomieszczeń obok urny. Oj, przy tym to się napracowałem. Ale i on padł od ciosu mego miecza. Miał ze sobą pudełeczko z paznokciami Morgany, które otworzyłem sztyletem i również zaniosłem karzełkom.

Podczas produkcji czaru, mającego zamknąć we fiolce duszę złej królowej na zawsze, całym zamkiem wstrząsnął krzyk. To Morgana znalazła ciało swego ukochanego i wpadła we wściekłość. Ją jednak mieliśmy już w garści i szło tylko o to, by Ragnar nie ożył i nie wyrwał z naszych rąk jej duszy, bo to mogło zniweczyć cały mój dotychczasowy trud.

Wróciłem do niego. Jeszcze leżał w kałuży krwi. Idąc dalej natrafiłem na komnatę ze złotymi klatkami. Pod klatką ze szkieletem zauważyłem mały otwór. Była w nim schowana buteleczka wody święconej. Wziąłem ją ze sobą i wróciłem do wampira. Kilka kropel święconki uwolniło jego duszę, a mnie dało pewność, że to już koniec tej przygody. Co prawda Morgana na odchodnym zapowiedziała zemstę, ale mam nadzieję, że nieprędko to nastąpi...

Bamse

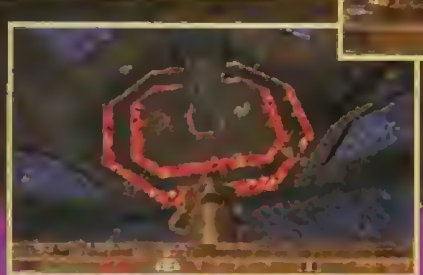
nać QUAKE? Teraz gra musiałaby przejść w czwarty wymiar. Być może zmiana klimatu miała być tą rewolucją. Przecież

Chyba nikomu nie trzeba przedstawiać ID SOFTWARE. QUAKE był obecny w życiu braci komputerowej przez niezły kawał czasu. Był podstawowym tematem rozmów na targach, rozgrzewał internetowe dyskusje... Tak naprawdę nikt nie wiedział jak będzie wyglądał – przecieki z ID były bardzo skromne i często sprzeczne. Wiadomo było, że premierę odkładano kilka razy, gdyż autorzy QUAKE uważali, że konkurencja jest zbyt blisko. Pojawienie się DUKE 3D postawiło pod znakiem zapytania tegoroczny termin ukazania się gry. Na E3 zapowiadano, że QUAKE ukaże się dopiero w 1997 roku. Na szczęście tak się nie stało. Dość niespodziewanie w Internecie przetoczyła się istna lawina różnych informacji, z których wynikało, że zaraz coś będzie. I rzeczywiście, wkrótce starym dobrym sposobem zaczęła się fala szaleństwa – wpierw jeden epizod w wersji shareware dostępny dla wszystkich, niedługo po nim komercyjna gra.

KWA, KWA, QUAKE

Jaki jest QUAKE? Pierwsza odpowiedź jest prosta – fenomenalny, fantastyczny, odjazdowy i w ogóle. Ale to wiedzieli wszyscy. Po WOLFENSTEIN 3D i DOOM nikt nie spodziewał się kiepskiej gry. Ale pytania są inne – Czy tym razem konkurencję udało się odsadzić znów o kilka długości? Czy znów mamy do czynienia z przełomem? Na tak postawione pytania już trudniej odpowiedzieć. Proces tworzenia QUAKE otoczony był tajemnicą. WOLFENSTEIN był genialną grą 2.5D, DOOM był rewolucyjnym przejściem w 3D – jakiego przełomu miał dokonać QUAKE? Teraz gra musiałaby przejść w czwarty wymiar. Być może zmiana klimatu miała być tą rewolucją. Przecież przez długi czas ID SOFTWARE powściągliwie informowało, że QUAKE będzie miał inne oblicze. Mówiono o braku muzyki, której w prawdziwym życiu nie ma, możliwość noszenia przedmiotów, a nawet interakcję ze spotkanymi postaciami. Także walczono o nadanie nowy charakter – podstawowym bronią miał być młot. Ze zmian zrezygnowano – może autorzy bali się, że gra o innym klimacie nie odniesie sukcesu, zaś nawet średnie oceny QUAKE zniszczyłyby renomę ID. Być może w imię pewnego sukcesu porzucono nowatorskie pomysły...

Nie wiadomo i zapewne nigdy nie dowiemy się jaką ewolucję przeszła gra w trakcie tworzenia. Być może gdyby zdecydowano się na zmianę klimatu, można by mówić o przełomie, a tak trzeba otwarcie powiedzieć, że QUAKE nie jest nową grą. To stary dobry klimat znany z DOOM, HERETIC, czy nawet TERMINATOR: FUTURE SHOCK. Oczywiście wzbogacony o mnóstwo nowości technicznych, których jakość świadczy o bardzo wysokim warsztacie pro-



grammistycznym koderów ID. DOOM szokował i zaczynał nowy gatunek w grach, QUAKE zaś nie jest kolejnym krokiem na wyznaczonej przez DOOM drodze. Poza tym QUAKE walczy o palmę pierwszeństwa na razie ją ma, ale na jak długo?

WIELOKROTNE MORDERSTWO

Klimat z DOOM-a został być może doskonałość rozwiązań technicznych sprawiła, że atmosfera stała się bardziej mroczna i sugestywna. Wydaje się, że wrażenie zaszczucia stało się jeszcze bardziej przerażające – w DOOM-ie kiedy czułeś się jak gość, szczególnie gdy miałeś niezłą giwerę, a tutaj nawet z całym arsenałem wymiękasz. Kilka akcji jest tak przerażających, że studzi zapał nawet największych twardzieli. QUAKE jest bardziej krwisty i brutalny niż DOOM, choć wydawałoby się, że to niemożliwe.

Według mnie największym osiągnięciem twórców jest stworzenie algorytmów zarządzających całym światem, w którym walczysz i giniesz. Epizody są nadzwyczaj złożone – wielopiętrowe plątaniny korytarzy, komnat, lochów, wind, teleporterów... I tu woda. Efekt pływania jest zaskakujący niczym kop w łeb. Oprócz układu normalnych korytarzy masz przed sobą labirynty zalanych wodą komnat, tajemnych przejść i kanałów. Wyobraź sobie, że zanurzasz się w jednym pomieszczeniu, płyniesz nabierając powietrza do utraty tchu i pojawiasz się w zupełnie innym miejscu. To po prostu genialne. Naprawdę trudno oddać realizm, sugestywność i wpływ na wyobraźnię – to po prostu trzeba zobaczyć...

Najbardziej zwalające z nóg (oprócz tych zwalających na zawsze) akcje są wtedy, gdy patrzysz do góry lub w dół i widzisz kilka pięter, a za jakiś czas nagle orientujesz się, że gdzieś daleko jest miejsce, w którym byłeś dawno temu. A rozglądać możesz się dowolnie – środkowy klawisz myszy i masz nieograniczone ruchy głową. Osoby z dobrą orientacją przestrzenną i wyobraźnią mają ułatwione życie, choć często i najtęższe mózgi nie wyrabiają.

W budowaniu tych niesamowitych klimatów niewątpliwie istotną rolę odgrywają doskonałe algorytmy za-

QUAKE

Rozmieszczone pochodnie tworzą tańczące refleksy, przez szpary w drzwiach i oknach padają smugi lekko rozświetlające mrok pomieszczeń... Za każdym razem jest się równie zaskoczonym i zastanawia się jak coś takiego można było zrobić. QUAKE jest pierwszą grą, w której bez żadnych okularów czy kart czuje się trzeci wymiar. Nowości technicznych jest naprawdę wiele.

Szkoda tylko, że chcąc mieć niezłe wejścia, autorzy zdecydowali się na umieszczenie większości bajerów i niespodzianek już w pierwszych epizodach. Gracz ma wrażenie, że QUAKE odsłania się od razu – brak stopniowania napięcia, jest jedno niezwykle silne uderzenie. Później zmienia się już tylko wygląd otoczenia...

Walki nie trzeba opisywać – w DOOM grali wszyscy i wszyscy wiedzą o co chodzi. Wyjaśniać budowę cepa to już nadgorliwość. Warto tylko wspomnieć o wyglądzie potworów, o których często mowa. Faktycznie są trójwymiarowe i faktycznie z różnych stron wyglądają odmiennie. Fajowo giną – raz przewracają się po jednym silnym trafieniu, po czym dochodzą do siebie i wstają by umrzeć, innym razem rozrywają się na kawałki albo giną od razu od precyzyjnego strzału. Po każdym trafieniu zaliczają kolejne rany. Poza tym to co zwykle – fontanny krwi, latające części ciała, jęki, wrzaski, ryki, charczenia... Rzeźnia raczej nie trzymająca humanitarnych standardów.

Do dyspozycji masz osiem rodzajów broni – strzelby, dwururki, karabiny, topór... raczej standard. Nowością jest wyrzutnia granatów – niepowtarzalne są efekty strzelania po innych kondygnacjach, bo granaty zgodnie z prawami fizyki odbijają się od ścian. Z pewnością nie jest to gra dla osób o słabych nerwach – w nocy, samemu z odpowiednim nagłośnieniem można, niekiedy zaliczyć niemal zejście śmiertelne. Trzeba przyznać, że twórcy epizodów to pomysłowi dobrodzieje.

PLATFORMA I KONSOLA

QUAKE ma bardzo modularną budowę. Wszystko w najpopularniejszych formatach – WAV, BMP. Jak grzyby po deszczu pojawiają się nowe epizody, nowe dźwięki, potwory, tekstury... Mnożą się Internetowe adresy pękające w szwach od najrozmaitszych udoskonaleń. Dla mniej doświadczonych miłośników komputerowego szaleństwa powstają liczne edytory ułatwiające zmiany w grze. Dość szybko QUAKE zaczyna żyć własnym życiem...

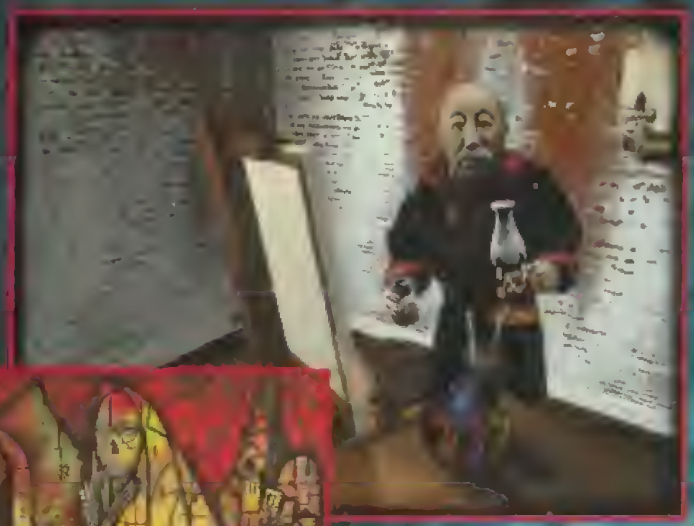
Nowym elementem jest konsola (CONSOLE) zarządzająca grą. Osoby znające się lepiej na komputerach niewątpliwie będą analizować komendy konsoli. A jest tego sporo – od łatwych poleceń sterujących najprostszymi funkcjami gry do skomplikowanych wieloelementowych procedur kontrolujących pracę całości algorytmów graficznych. Jeśli masz lepszy komputer możesz zmienić tryb graficzny (VID_MODE X, gdzie X jest numerem trybu) – na P90 najlepszy wydaje się numer 7. Warto jeszcze zaznaczyć, że gra pracuje wyłącznie na komputerach z procesorem Pentium i jak na razie nie obsługuje GUS'a.

PORA NISZCZYĆ I MORDOWAĆ

DOOM był rewolucyjny i wciągający, był grą, w którą grało się dniami i nocami... fascynował. W doskonałości technicznej QUAKE można się zakochać. Konkurencja została w tyle, lecz z pewnością nie została pokonana.

Dlaczego więc przyznaliśmy QUAKE ocenę 90%? Dlatego, że gra to nie program użytkowy – ona jest dla przyjemności. QUAKE jest interesującą grą, ale odsłania wszystkie swoje karty od razu. Przez to szybko staje się nudny, gdyż już nic nie chowa w zanadrzu. Gdyby ukazał się przed DUKE 3D, niewątpliwie wszyscy padliby plackiem, a teraz można tylko energicznie uścisnąć prawicę autorów. Namawiać do gry nie będę, gdyż wiem, że prawie każdy spróbuje – i maniak gier, i zapewne niejeden pracownik naukowy choć przez chwilę pohasa w odmiennej rzeczywistości. QUAKE jest i tak jedyną grą nie potrzebującą kampanii reklamowej.

KaYteck

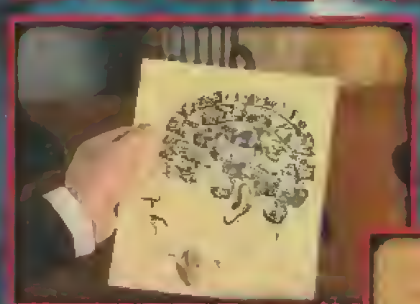


DARK EYE

Z gęstwiny wystaje głowa, a wokół niej tańczą liście. Odwrócony do góry nogami obraz zaczyna się zbliżać. To wielki dom, w którym mieszka czwórka ludzi. Zaiste, bardzo dziwni to ludzie. Pukając do ich drzwi wpadniesz w nierealny świat pragnień i snów.

Stworzyć świat surrealistycznego szaleństwa nie jest trudno. Wystarczy pokazać psa z długą jak żyrafa szyją, stół zawiesić na suficie, słoniowi kazać biegać po przedpokoju. O wiele trudniej zbudować świat, w którym odbiorca odczuwa ogólny klimat, a nie tylko ogląda śmieszne obrazki. THE DARK EYE, dzieło nowatorskiej firmy INSCAPE, posługuje się poważnym elementarzem surrealizmu. W świecie tej gry wszystko jest dziwne, ale jednocześnie zastanawiające i składające się na jedną dużą wizję.

A o co tak naprawdę chodzi w THE DARK EYE? Esencją gry produkt ten złudniczo przypomina 7TH GUEST, a jeszcze bardziej 11TH HOUR, ze względu na konieczność odnajdowania odpowiednich przedmiotów. Akcja rozgrywa się w dwóch planach – jednym jest wspomniany dom, zaś drugim jeszcze bardziej nierealny wymiar, gdzie poznaje się perypetie sercowe bohaterów. Raz trzeba chwycić za pióro i napisać list, kiedy indziej przyjrzeć się obrazowi czy wyjrzeć przez okno. Wówczas ujawniają się nowe ślady intrygi, możliwe staje się odkrywanie kolejnych obiektów. To znaczy, przedmioty stają się „dotykalne" dopiero we właściwym czasie i miejscu. Poruszanie odbywa się poprzez wskazanie kierunku i przejście do kolejnego statycznego obrazka – niczym w MYST. Zupełnie niebywała jest natomiast animacja bohaterów. Wyglądają oni jak



pacynki, nieśmiało gestykulujące. Część z nich to ubrani w surduty staruszkowie. Rozdziały, na które podzielona jest akcja, przedstawiane są za pomocą poszczególnych części ludzkiego mózgu. Przez grę przewija się pojęcie frenologii, czyli p[...]nej w XIX wieku teorii, według [...]ej zdolności umysłowe i cech[...]chiczne człowieka można określić na podstawie ukształtowania czaszki.

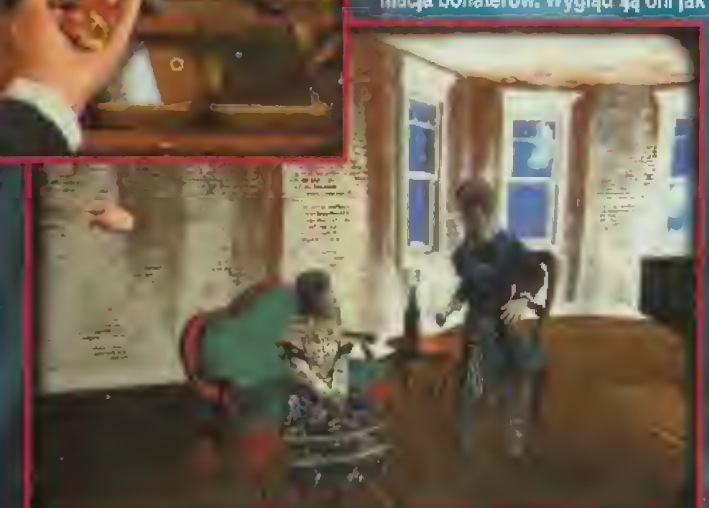
Po raz kolejny przy okazji gry komputerowej nadarza się okazja, żeby wspomnieć o postaciach, które przyczyniły się do powstania projektu. Scenariusz oparty został na twórczości Edgara Allana Poe, mistrza romantycznego pióra, uważanego za jednego z prekursorów opowiadań grozy, który żył w XIX wieku. Włączono do gry postać Berenice, kobiety zakochanej w swoim kuzynie, oraz rozwinięto wątki z opowiadania Beczka Amontillado. Co ciekawe, motywy z twórczości Poego wcale się nie zestarzały i są podchwytywane przez film (Upadek Domu Usherów i Kruk) tyleż samo chętnie co przez muzykę – absolutnie wszystkim polecam płytę Tales of Mystery autorstwa genialnych Alan Parsons Project. Okazało się teraz, że Poe daje się zaadaptować również w dziedzinie gier komputerowych.

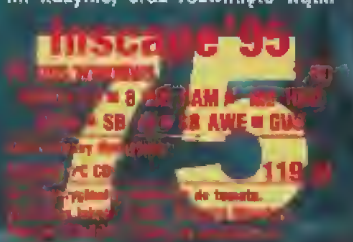
Oprócz tego w grze swego głosu użyczył William Burroughs. Jeśli nie wiecie kto to, zapytajcie rodziców. Za ich czasów był kimś takim, jak dzisiaj dla naszego pokolenia

William Gibson wraz ze swoim cyberpunkiem. Burroughs w swoim życiorysie ma fakt zastrzelenia własnej żony, za młodu z narkotycznego transu wychodził tylko po to, by zasiąść do maszyny do pisania. Z kolei twórca muzyki Thomas Dolby to dziwak, który w latach osiemdziesiątych zaśpiewał kilka światowych przebojów. THE DARK EYE jest więc bardzo profesjonalnie zrealizowaną grą poważną. A zarazem grą smutną. Historie opowiedziane w niej są bowiem mroczne i pokazują ludzkie ułomności.

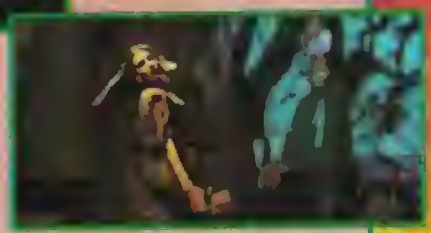
To jedna z najdziwniejszych gier, jakie widziałem od samego początku ich istnienia. Jest produktem nie całkowicie komercyjnym, zahaczającym delikatnie o dzieło sztuki. Recenzję zakończmy cytowanym na przedostatniej stronie instrukcji zdaniem z Poego: „Czyż wszystko, co widzisz i co ci się wydaje nie jest jedynie snem we śnie?". Czasem naprawdę warto popatrzeć na gry od innej strony.

Micz





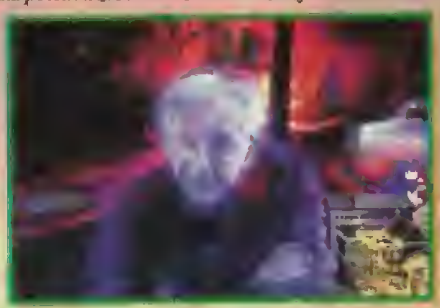
To się zawsze tak niewinnie zaczyna, przychodzą hydraulicy, a potem...



...a potem trzeba ich szukać w rzeczywistości wirtualnej

RIPPER

CZĘŚĆ 1



Rok 1888 na długo zachował się w pamięci mieszkańców Londynu. To wiktoriańskie miasto stało się areną zabaw niejakiego Kuby Rozpruwacza. Za pomocą skalpela pozbawił życia pięć prostytutek, po czym, równie niespodziewanie jak się pojawił, zniknął. Długo trwały dochodzenia mające na celu ujawnienie tożsamości mordercy. Na próżno jednak. Po dziś dzień sporadycznie pojawiają się ludzie będący matkami, siostrami, braćmi, kochankami, mężami i żonami Kuby. Jednak dowodów na poparcie swych rewelacji nie mają zbyt przekonywujących. I chyba będziemy musieli pogodzić się z myślą, iż ten akurat zabójca pozostanie niezidentyfikowany. Gwoli ścisłości należy dodać, że o bycie Rozpruwaczem posądzani byli: członek dworu królewskiego Anglii, aktor odtwarzający podówczas postać doktora Jekylla i pana Hyde'a oraz, co ciekawe, polski fryzjer mieszkający w Anglii.

Tyle tytułem historii. Natomiast gra toczy się w 2040 roku. Ty jako reporter gazety „Virtual Herald" – Jake Quinlan masz za zadanie odnaleźć, a najlepiej również schwytać mordercę mianującego się Ripperem. Fakt, że radzi sobie całkiem nieźle jak na seryjnego zabójcę. Stara się codziennie dostarczyć ci mięska, czyli rewelacyjnego tematu jakim jest opisywanie jego kolejnych zbrodni. Bo tak się składa, że to ty zostałeś przez Rippera wybrany jako reporter, który zawsze będzie o morderstwach wiedział pierwszy. To znaczy po każdym swym wyczynie nasz dzielny Rozpruwacz przesyła ci wiadomość. Dotyczy ona oczywiście ostatniej ofiary. Jak to zwykle w bajkach bywa morderca jest bardzo zarozumiały i to go zgubi. Jeśli oczywiście przebrniesz przez grę.

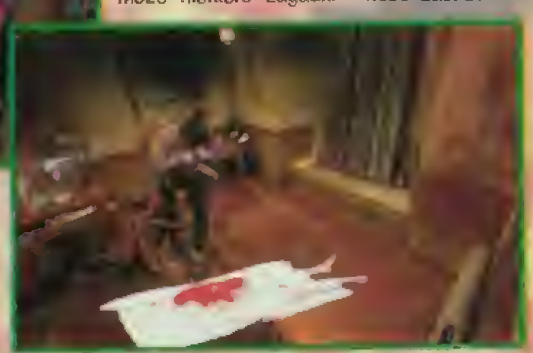
RIPPER stanowi idealne połączenie przygodówki, gry logicznej i zręcznościowej (tak, tak, jajogłowi, paluszki też się liczą). A wszystko to polane gęstym sosem cyberpunku.

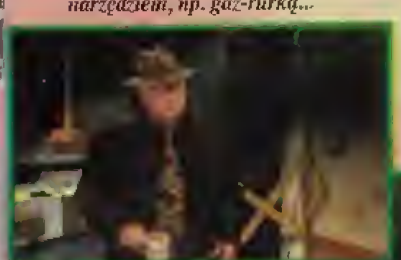
Miodzio!

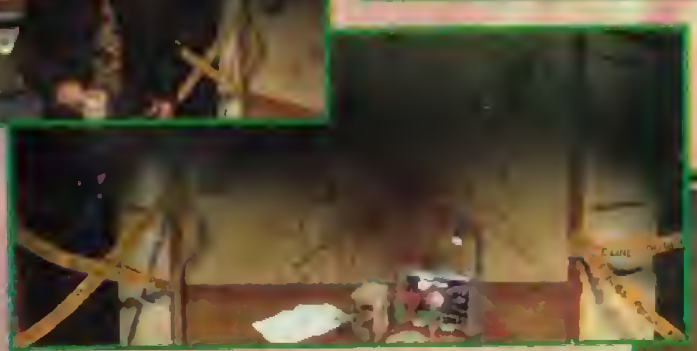
Och, w RIPPER podoba mi się wszystko. Może niektóre zagadki zbyt przypominają 7TH GUEST, ale co tam. Świetne są występujące w grze postacie. Szczególnie przypadł mi do gustu grubas pracujący w kostnicy. Łączenie jedzenia kolacji z przeprowadzaniem sekcji zwłok to ulubiony chwyt filmowców. Tutaj jednak, w sterylnych wnętrzach podziemnego prosektorium przyszłości scena ta nabiera nowych kolorów. Niezły jest też jego zmiennik – naprawdę dobrze odgrywa swoją rolę totalnego frajera.

Amatorzy kina będą z pewnością zadowoleni. Do produkcji gry zaproszeni zostali Christopher Walken, Karen Allen oraz, co prawda epizodycznie, ale jednak – John Rhys-Davies. Muszę powiedzieć, że mimo paru scen, co do których można by mieć zastrzeżenia (np. Walken na samym początku), aktorzy zapracowali na swój chleb. Nieźle wypada główny bohater, raczej nieznany dotychczas Scott Cohen. Niestety w grze brak kociaków, ale za to maniacy cyberspace będą jak w domu.

...pojawia się trup, rozpruty tępym narzędziem, np. gaz-rurką...







Podobnie jak w wiekopomnym BLOODNET (opis w SS'15) trzeba się często dekować. Tutaj jednak tak jak i w całej grze widok jest z „first person perspective", ale to nawet lepiej.

Wspomniałem o zagadkach. Są, i to nawet trudne. Przynajmniej niektóre. Poczynając od najbanalniejszej jaką jest popodłączanie właściwych obwodów w zamku szyfrowym, przez złamanie szyfru zamka głosowego (proste i przyjemne), po ułożenie znaku konstelacji ryb na planszy do gry.

Mamy też i elementy zręcznościowe. Strzelnica, pojedynki ze strażnikami w cyberprzestrzeni i bój z systemem immunologicznym swej ukochanej. Dla każdego coś miłego. Zresztą walce, szczególnie z pewnym bykokształtnym stworem, towarzyszy bardzo miła muzyczka. Ostra, szybka i jak trzeba.

Gra jak to gra. Chodzić, rozmawiać, chodzić, rozmawiać, rozmawiać i chodzić, używać przedmiotów i kojarzyć fakty. I tak przez wszystkie sześć kompaktów; na tylu bowiem mieści się RIPPER. Na samym końcu trzeba wykazać się zdolnościami detektywistycznymi i wydedukować, który z czwórki podejrzanych to Ripper. Dla ułatwienia podam, że panowie z TAKE 2, odpowiedzialni za popełnienie gry przewidzieli możliwość ukończenia gry na cztery sposoby, co w praktyce oznacza, że każdy z podejrzanych może być mordercą.

Rippera polecam wszystkim. Szczerze.

Pełny opis za miesiąc.

Banana Split

Gametek'96

PC DOS **4 CD**

486SX/33 ■ 8 MB RAM ■ 17 MB HDD

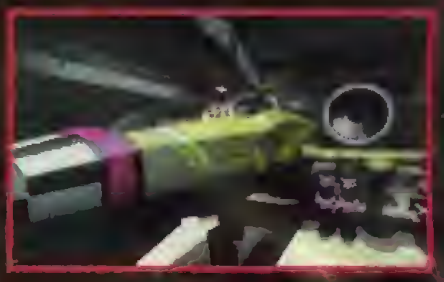
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

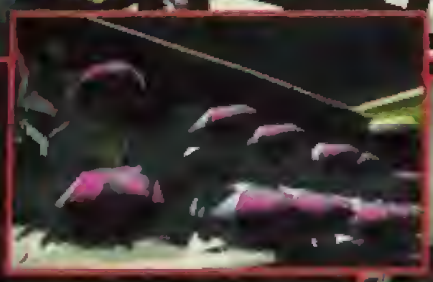
Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group (PC CD **138 zł**

Za: Grafika, fabuła i dźwięk

Przeciw: Dwie czy trzy zagadki niezgodne z duchem ripperowskiego czasu, niezbyt oryginalne.



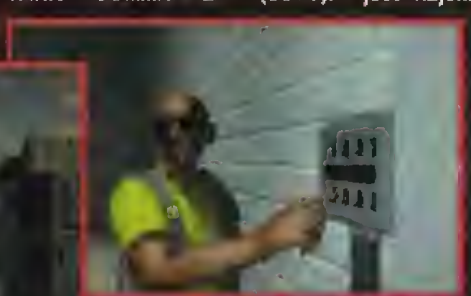


Dosyć długo czekaliśmy na pojawienie się SHELLSHOCK. Oczekiwanie wypełniała wprawdzie dosyć sprawna kampania reklamowa zapowiadająca fantastyczną grę akcji w oprawie jakiej dotąd nie było. Oczywiście reklamy to jedno, a rzeczywistość to drugie, jednak trzeba uczciwie przyznać, że wiele zapowiedzi udało się w tym przypadku zrealizować.

WHY I CALL MYSELF A NIGGA?

SHELLSHOCK to gra w rapowym, „niggerskim" stylu. Bohaterowie to czarni mieszkańcy Bronxu, którzy jednak zamiast „gangsta" zostali obrońcami światowego bezpieczeństwa. Pod przywództwem tajemniczego pułkownika założyli grupę DA WARDENZ. Dysponują czołgami i jednym A-10. Ich mała armia rusza by ratować zakładników, wspierać dobrych i bić bardzo złych. Generalnie SHELLSHOCK to prosta gra z pogranicza zręcznościówki i symulatora. Przypomina nieco niedawny hit – TANK COMMANDER (SS'27). Gracz steruje nowoczesnym czołgiem, przy pomocy którego niszczy nieprawdopodobne wręcz ilości sprzętu przeciwnika.

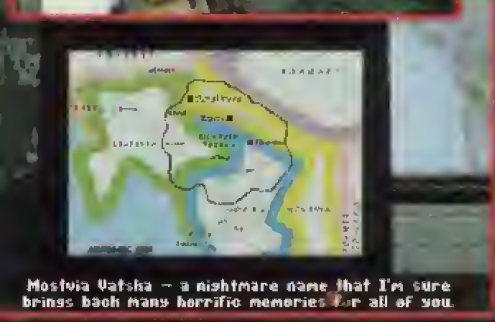
Programiści CORE zastosowali dosyć sprytną sztuczkę i praktycznie w całości wykorzystano algorytmy THUNDERHAWK 2 (SS'32). W tych dwóch grach świat jest bardzo podobny, z tym, że tutaj widzisz go z pozycji czołgisty. Oczywiście nie ma mowy o numerze, jaki wycięła swego czasu NOVALOGIC. Produkty CORE dosyć się od siebie różnią, choć to ta sama technika. Nieco SHELLSHOCK na tym ucierpiał, gdyż opis terenu i zarządzanie perspektywą opracowane dla helikoptera niekoniecznie zdaje egzamin przy czołgu. Programiści jednak poszli na łatwiznę – zmiany były niezbyt gruntowne i niestety czuć, że oprawa graficzna jest najsłabszym punktem gry.



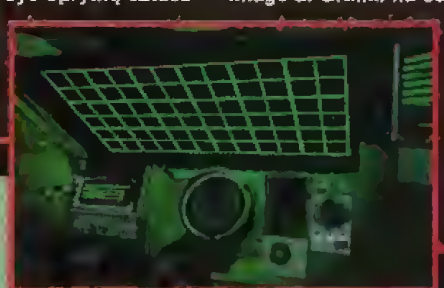
Najsłabszym nie znaczy, że bardzo kiepskim – duże sylwetki jednostek wroga, budynki, bazy, lasy – wszystko jest, ale niekiedy powstają dziwne efekty, szczególnie na bokach ekranu podczas skręcania. Poza tym nieźle czuć modele w 3D – wszystkie cele wyglądają dosyć płasko (przede wszystkim podczas ruchu). Na pewno nie można nic złego powiedzieć o wybuchach, które są ogniste, efektowne i podczas których obiekty rozpadają się na wiele szalejących w powietrzu części.

Wróćmy jednak do rapowego image'u. Grafiki na ścianach, kolorowe czołgi, sami Murzyni i klasyczny raperski soundtrack. Tak nawiasem mówiąc mój kolega nigger'o'fil (to jego określenie, nie moje) wygłosił krótką recenzję soundtracku – „jest coolio". A on się nieco na sprawie zna. Twoi czarni bracia mówią do ciebie typowym slangiem, przy czym warto zaznaczyć, że digitalizacja mowy to bardzo mocny punkt. Bardzo dużo gadania opracowanego na bardzo wysokim poziomie technicznym. Osoby wybierające się do Stanów mogą używać SHELLSHOCK do nauki slangu rodem z Queens lub Bronxu.

Muszę wspomnieć o dwóch drobnych minusach. Po pierwsze, w grze jest bardzo kiepska animacja mowy przypominająca dawne produkty ORIGIN, w których mówiące postacie miały niemiłosierne grymasy. Po drugie, muzyka przerywa w najdziwniejszych momentach – gdy zmieniasz pomieszczenie, albo gdy coś program doczytuje z dysku. Zapewniam, że takie przerwanie są denerwujące, szczególnie, że kawałek zaczyna się od początku.



Mostvia Vatska – a nightmare name that I'm sure brings back many horrific memories for all of you.



SHAME ON A NIGGA

YO, MAN! Twój stalowy rumak to cacko jakich mało. Zowie się M-13 PREDATOR i jest jedym z najlepszych czołgów w całej dzielnicy. Wyposażony w działo 240 mm, które przerabia na krwistą sałatkę wszystko co się napatoczy pod celownik. Budynki, czołgi, wozy opancerzone, nie mówiąc już o piechociarzach, idą w puch aż miło popatrzeć. Wprawdzie zdarzają się twardziele, którzy wytrzymują kilka trafień, ale wszystko jest tylko kwestią użytych środków – założę się, że po dziesięciu bezpośrednich trafieniach nikt nie będzie zgrywał kozaka. Trochę ciężko głównym działem wcelować w coś latającego albo małego, dlatego też dysponujesz działkiem M231, które sprzężone jest z komputerowym celownikiem automatycznie śledzącym wybrany cel. Oczywiście to nie wszystkie zabawki wysyłające złych ludzi w krainę

SHELLSHOCK

wiecznych łowów. Masz jeszcze zabójcze rakiety ziemia-powietrze, które dość szybko studzą zapał niedzielnych pilotów, którzy sądzą, że rządzą w powietrzu.

Poza tym PREDATOREK (jak go czule nazywa D-TOUR) to bardzo rozwojowa konstrukcja. Kiedy będziesz miał niezbędne środki zgłoś się do PROPSA, twoje bucksy zmienią właściciela, a ty będziesz mógł zainstalować na swojej maszynce do zabijania różne przydatne akcesy.

Dzięki dodatkowemu pancerzowi będziesz mógł wytrzymać więcej trafień. Usprawnienia silnika pozwolą ci osiągać większe prędkości i lepszą zwrotność. Nowe modele gąsienic to przede wszystkim doskonała przyczepność w każdych warunkach. Komputer celowniczy pozwala namierzać cele dla działka i rakiet SAM. Po co są rakiety ziemia-powietrze wiedzą wszyscy. Mechanizm przeładowujący pozwala na częstsze oddawanie strzałów. Wsparcie lotnicze to szalejący 9-1-1 w swoim A-10, który zrobi na ziemi niezły kawałek piekła.

Oczywista jest wyższość techniki dobrych Murzynów nad pomysłami białych, ale niestety nawet my nie mamy niezniszczalnego czołgu. Fakt, wytrzymuje wiele bezpośrednich trafień, ale jak dostaniesz się w jakiś niezły kocioł, może się to skończyć dla ciebie tragicznie. Dlatego też uważaj i pamiętaj – BE COOL, MAN!

PROPS. Co za koleś, bracie! Złota rączka, a nawet nóżka. Reperuje, rozbudowuje, usprawnia wszystko co się da, a w szczególności twojego PREDATORA. Odwiedzaj go po każdej misji i co najmniej reperuj pancerz. Gdy zbierzesz odpowiednią kasę możesz sobie pozwolić na upgrade czołgu.

D-TOUR. Czołgista jakich mało. Po stażu w armii, a nawet w oddziałach specjalnych, trafił do grupy DA WARDENZ. Siedzi z tobą w czołgu i stara się być pomocny. Często podczas walki pozwala sobie na różne okrzyki i komentarze. Niekiedy wkurza, ale bez jego gadek misje byłyby nudniejsze.

EARSHOT. Maniak komputerowy, spec od łączności, taktyk samouk. Będzie przesyłał ci istotne komentarze dotyczące twoich zadań. Dzięki niemu wiesz ile celów ci zostało, gdzie masz jechać, kogo zabić, itd. Podczas rozmów w bazie wdaje się w ciężkie gadki na tematy egzystencjalne. Trochę dziwak, ale podczas misji jego pomoc jest nieoceniona.

9-1-1. Podniebny rycerz u progu XXI wieku, czyli fan koszykówki w ospreyowanym A-10, którego jedynym tematem rozmów jest wpływ pompowanych butów na wysokość skoków. Nie graj z nim o kasę w kosza i często wzywaj podczas misji. Chociaż jego usługi są dosyć kosztowne, to potrafi uziemić uciążliwsze zgrupowania pancerne przeciwnika. Jego A-10, a dokładniej działko, otwiera pancerne kolosy niczym puszki z sardynkami w oleju.

DOGG-TAGG. Żołnierz całą gębą. West Point, stopień oficerski, doświadczenie... On opracowuje dokładne plany misji i przygotowuje odprawy. Spox gość – nie wprowadza sztywnej atmosfery i mówi tak że wszyscy łapią przekaz. Pamiętaj tylko, żeby mu nie podpaść – możesz wylecieć z wielkim hukiem.

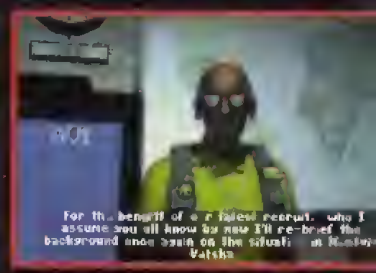
THE MAN. MAN to MAN. Boss i koniec. Nie interesuj się.

I'M AN EDUCATED FOOL

Akcja jest COOL. Trochę dziwią niektóre rozwiązania graficzne (np. brak uszkodzeń na budynku), ale klimat jest odjazdowy. Wokół ciebie co chwila pojawiają się dziesiątki jednostek przeciwnika – czołgi, helikoptery, bunkry, wozy opancerzone – a ty musisz ich wszystkich w przyspieszonym trybie wysyłać do piekła. Gracz cały czas trzymany jest w maksymalnym napięciu, nie ma chwili oddechu. Bój jest bardzo zaciekły, niezwykle dynamiczny i niekiedy nadzwyczaj widowiskowy. Wybuchy, walące się budynki, spadające helikoptery, biegający ludzie, a wokół szalejące płomienie. Podobnie było w THUNDERHAWK – ta gra też jest bardzo podobna.

Podczas walki nigdy nie stawaj w miejscu – kochu to podstawowy środek obrony. Niestety nie wynaleziono jeszcze środka mylącego pociski przeciwpancerne, tak więc możesz liczyć, że kolesiowi w drugim czołgu puściły nerwy i zezuje, albo możesz się poruszać. Ja stawiam na to drugie. Poza tym wykorzystaj fakt, że w tej grze WIDAĆ (!?) pociski. Chyba masz coś takiego jak refleks?

Czasem warto zrezygnować z pewnego strzału, by uniknąć trafień. Cały czas obserwuj radar i nie pozwól by czerwone kropki (czołgi) nadto się do ciebie zbliżyły. Grunt to zachować bezpieczną odległość, a gdy ktoś chce cię podejść wiadomo – pocisk przeciwpancerny między oczy i po krzyku. Tak w ogóle to pamiętaj, że wszyscy wokoło to białe dupki, a ty jako porządny czarny człowiek musisz zarządzić, bez dwóch zdań.

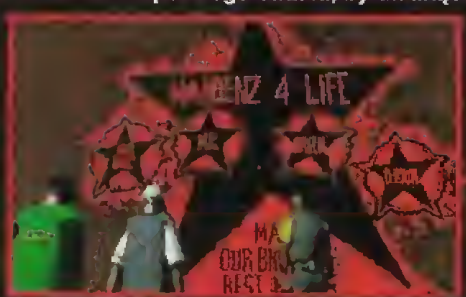


LISTEN TO PAPA!

Zbieraj skrzętnie skrzynki porozmieszczane w dziwnych miejscach – za nie będziesz miał kasę na niezbędne naprawy i usprawnienia. Do helikopterów albo bunkrów, czyli wrogich jednostek znajdujących się na niestandardowej wysokości musisz odpowiednio strzelić lub wykorzystać działko kierowane systemem celowniczym.

Na rozgryzienie taktyki przeciwnika nie licz, bo żadnej taktyki nie ma – jest po prostu ostra jatka, z której wyjdzie najlepszy. Czyli ty.

KaYteck



Core'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ DOS

Autoryzowany dystrybutor Mirage (PC CD) 119 zł

...a kiedy przyjdzie na ciebie czas, a przyjdzie czas na ciebie... ...porwie do góry, wysoko tak, wysoko cię uniesie... ... a potem możesz zacząć spadać w dół, a to już nie to samo... De Mono

Pamiętasz jeszcze SIMCITY? I całą serię innych SIM-ów? AFTERLIFE ma według producenta – LUCASARTS – przebić wszystko co do tej pory powstało w tej dziedzinie. Głównym projektantem AFTERLIFE jest Mike Stemmle znany m.in. jako współtwórca SAM & MAX HIT THE ROAD (SS'12) – wiadomo więc, że nie należy spodziewać się od gry śmiertelnej powagi.

„Wiedziałem, że chcę zbudować Sima" – twierdzi Mike Stemmle *„ale także chciałem żeby był zupełnie inny od jakiejkolwiek gry symulacyjnej na rynku. AFTERLIFE jest całkowicie inna, dokładnie: jest niczym nie ograniczonym szaleństwem".*

„Życie Pozagrobowe" jako tytuł gry obiecuje coś zupełnie innego: horror, coś o duchach, jakieś czary, wampiry i inne okultyzmy. W rzeczywistości AFTERLIFE jest pogodną strategią, przeznaczoną dla miłośników ekonomiczno-budowlanych symulacji.

Twoim zadaniem jest zbudowanie dobrze funkcjonujących Zaświatów dla EMBO – rasy zasiedlającej jedną z niezliczonych planet Kosmosu. EMBO (Ethically Mature Biological Organism) są zupełnie nową rasą, dla której zabiegany Pan B. nie ma już zupełnie głowy. Potrzebny jest więc ktoś, kto pociągnie ten kierat w zastępstwie. Do pomocy dostaniesz dwoje doradców oraz kawał Nieba i szmat Piekła, na których będziesz mógł prowadzić swą radosną działalność.

„Myśl o sobie jak o lokalnym menedżerze Innego Świata. Twoim zadaniem jest zaspokojenie potrzeb wędrujących dusz z pewnej (obcej) planety – w zależności od wierzeń każdej z nich". M.S.

No właśnie. Twoje podstawowe zmartwienie to setki pałętających się po zaświatach dusz, z którymi należy coś zrobić. Według autorów AFTERLIFE każda z dusz powinna otrzymać dokładnie to, w co wierzyła jeszcze za życia. Wiara EMBO nie jest jednak zbyt skomplikowana. Wszyscy oni dzielą się z grubsza na dwie kategorie: tych, którzy wierzą w życie pozagrobowe i tych, którzy nie wierzą. Oczywiście, w grze do czynienia będziesz miał tylko z tymi pierwszymi. Oni z kolei różnią się poglądem, dokąd dusza idzie po śmierci: tylko do nieba, tylko do piekła, albo do nieba albo do piekła lub też najpierw jest karana za grzechy piekłem, a następnie nagradzana za dobre uczynki niebem. Do tego dochodzą drobniejsze różnice między tymi co wierzą, że kara/nagroda przydzielona będzie za największy grzech/cnotę, a tymi którzy uważają, że każdy uczynek spotka się z odpowiednią karą lub nagrodą. Ostatnią różnicą jest wiara lub niewiara w reinkarnację.

Urozmaicone wymagania wszystkich tych dusz powodują, że nie można prowadzić rozwoju Zaświatów jednostronnie. W trakcie rozbudowy powinieneś wybrać „drogę środka" umiejętnie uwzględniając sprzeczne potrzeby twoich „klientów". Wbrew pozorom, nie jest wszystko jedno z jakimi duszami masz do czynienia. O wiele łatwiej poradzić sobie z tymi, którzy wierzą w pojedynczą nagrodę lub karę, a najciężej z tymi co chcą ganiać po całych Zaświatach.

„Szybko zdecydowaliśmy się uwzględnić w grze zarówno Niebo jak i Piekło" – twierdzi Mike. *„Po pierwsze, każdy słyszał o Niebie i Piekle, nawet jeśli w nie nie wierzy. Po drugie i najważniejsze podwójne Zaświaty wyglądają ekstra na ekranie monitora oraz wpływają dynamicznie na strategię gry."*

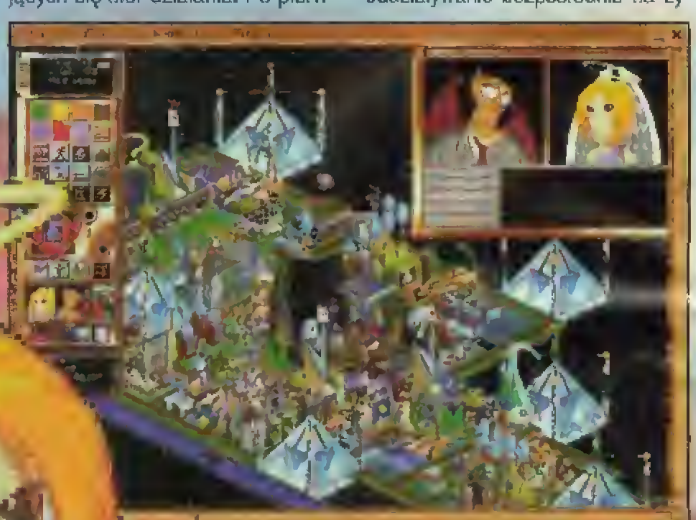
Konieczność budowania zarówno Nieba jak i Piekła dodaje grze całkiem nowego wymiaru. Trudno się w niej przyzwyczaić do jednego najlepszego modelu postępowania. To co dobre dla Nieba jest wszak szkodliwe dla Piekła i na odwrót!

Wyznaczanie stref do zabudowy i fundowanie co bardziej wymyślnych dodatków to nie wszystko. Po wgłębieniu się w grę szybko zauważysz kilka wzajemnie zazębiających się sfer działania. Po pierwsze i najważniejsze, musisz pilnować budżetu, gdyż bez pieniędzy nie dasz rady nic wybudować. Zarabianie w AFTERLIFE nie jest proste i w pierwszych etapach nie należy specjalnie szaleć z wydatkami. Po drugie, niezwykle istotne jest rozmieszczenie stref odpowiadających konkretnym grzechom/cnotom. W Niebie trzeba zapewnić duszom maksymalną rozrywkę, stąd konieczność wymieszania stref by uniknąć monotonii. W Piekle oczywiście na odwrót – do właściwego rozwoju potrzebna jest maksymalna monotonia, duże obszary odpowiadające jednemu grzechowi maksymalnie oddalone od innych.

Innym problemem są dodatnie i ujemne oddziaływania (vibes) konkretnych budowli. Nie zawsze należy spieszyć się z rozwojem budynków. Te największe zwykle negatywnie wpływają na rozwój sąsiednich budowli. Aby więc harmonijnie rozwinąć zabudowę, nie należy dopuszczać do zbyt wielkich różnic między wielkością budynków, gdyż największe uniemożliwią rozwój najmniejszym.

Komunikacja jest jeszcze jedną z zagadek do rozwikłania. Drogi w Niebie muszą być krótkie i w sposób prosty przeprowadzić dusze między kolejnymi strefami (począwszy od niebieskiej, a skończywszy na zielonej – taka jest hierarchia ważności nagród w Niebie). W Piekle natomiast dusze powinny nieźle się nachodzić by dojść do swojego miejsca kary (a co? dobrze im tak!). Ponieważ hierarchia stref jest odwrotna niż w Niebie – zielona strefa (do której dusze idą najpierw) powinna być najbardziej oddalona od bramy. Długie drogi przydatne są także do zmniejszenia ilości chętnych do reinkarnacji – dusze wędrujące do KARMA STATION mogą po drodze zapomnieć dokąd zmierzały i stać się stałymi mieszkańcami Zaświatów.

Najciekawszą możliwością jest oddziaływanie bezpośrednio na żyjących na planecie EMBO. Możesz pomagać im w rozwoju cywilizacji (szybciej się rozwijają – masz więcej dusz), nakłaniać do konkretnego grzechu lub cnoty (żeby nagonić „klientów" do słabo zasiedlonych stref) lub preferować konkretną religię – np. gdy zalykają ci się już KARMA STATION, możesz propagować brak wiary w reinkarnację.



Do nieba idą zwykle ludzie dobrzy... a do piekła interesujący!!!

AFTERLIFE

W przypadku słabego zaludnienia Zaświatów można zakręcić się wokół podgrzania wojennych nastrojów (dużo zabitych=dużo dusz), choć lepiej nie wtedy gdy EMBO opanują technologię nuklearną.

Jak więc widać, pod względem komplikacji AFTERLIFE wyrasta ponad wszelką swoją konkurencję. Nadzorując rozwój swoich małych Zaświatów trzeba brać pod uwagę wiele czynników, powiązanych w skomplikowaną sieć zależności.

„Każdy budynek jest jak maciupeńka szafa grająca. Zapłaciłbym 40 albo 50 dolców, żeby tylko móc się im przyglądać". Mike S.

Z wyglądu AFTERLIFE przypomina klasyczne SIM. Plansza z małych kwadracików, budowanie dróg, wyznaczanie stref zabudowy, czasem dokupienie jakiejś specjalnej budowli. Wszystko to jednak wygląda wręcz obłędnie. Feeria kolorów, wymyślne kształty budowli oraz związany z nimi podkład muzyczny kładą na łopatki jakąkolwiek konkurencję. Niestety, kolorystyka gry utrudnia często rozeznanie się w sytuacji. Tym bardziej, że niezbyt szczęśliwie rozwiązano wygląd planszy w zbliżeniach. W największym powiększeniu budowle są strasznie ziarniste, zupełnie jak w zwykłej VGA 320x200. Najlepiej gra się ze zbliżeniem o jeden poziom mniejszym od maksymalnego. Wtedy gra wygląda rzeczywiście na SVGA, chociaż budowle są wówczas nieco zbyt małe – w gąszczu wysokich budowli ciężko czasem odnaleźć konkretne pole. Na pochwałę zasługuje natomiast oprawa muzyczna – zestaw odlotowych melodii i efektów dźwiękowych odgrywanych przy przeglądaniu budowli.

Wbrew zamierzeniom autorów, którzy chcieli oderwać się od skostniałych „ziemskich" schematów, oryginalna tematyka AFTERLIFE może stać się przeszkodą dla jej większej popularności. O ile w klasycznych SIM-ach masz do czynienia ze światem jaki widzisz dookoła, to w AFTERLIFE masz zająć się problemami dusz mieszkańców jakieś odległej planety. Trochę to zbyt wydumane. Gdy budujesz miasto w SIMCITY, to mniej więcej zdajesz sobie sprawę czego będą potrzebować mieszkańcy, jakie budynki postawić w centrum, jakie na obrzeżach itd., itp. – większość problemów rozwiążesz intuicyjnie. W AFTERLIFE wszystkiego trzeba uczyć się od zera. Z drugiej strony tematyka Nieba i Piekła została przedstawiona lekko i z dużą dozą humoru. Tu nie trzeba się bać, tylko śmiać. Pokrzywione postacie EMBO, zabawne budynki, przekomarzający się doradcy: diabeł Jasper i anioł Aria pokazują, że gra służyć ma przede wszystkim rozrywce. Gdy poczytasz sobie opisy budynków (a szczególnie uzasadnienia nagród i kar) przekonasz się, że AFTERLIFE wyposażone zostało w spory fundusz odlotowego humoru, choć niestety przeznaczonego raczej dla Amerykanów, niż reszty świata.

„AFTERLIFE będzie najdziwniejszą grą, w jaką kiedykolwiek grałeś". Mike Stemmle

AFTERLIFE jest grą łączącą w sobie wiele cech, zdawałoby się nie do pogodzenia. Umożliwia stosunkowo ciekawy start, nawet dla niezbyt wyrobionego gracza. Przyciąga dowcipnymi tekstami i rysunkami, a dla tych, którzy zainteresują się nią dłużej, ma w zanadrzu cały zestaw skomplikowanych zależności jakie należy rozwikłać by odnieść sukces. Nie jest to raczej gra dla wszystkich, taka która może rozkochać w sobie szerokie rzesze graczy. Jest jednak profesjonalnie zrobionym kawałkiem strategii, na pewno wartym zainteresowania co najmniej ze strony miłośników ekonomicznych symulacji. Olbrzymia różnorodność budynków (około 250), złożone zasady rozwoju, każą przypuszczać, że nie jest to gra na jeden raz. Można tu swobodnie eksperymentować i cieszyć się grą przez długie miesiące.

Pejotl

PS. Parę miesięcy temu synod biskupów protestanckich przegłosował, że Piekła nie ma. AFTERLIFE jest więc na Zachodzie grą już nieaktualną!

PS2. Cytaty zaczerpnięte zostały z Mike'a Stemmle, choć tłumaczenie jest nieco bardziej literackie niż dosłowne.

Kremi w niebie??? niby dla aktywistów KPZR z archaniołem Breżniewem na czele?!?

LucasArts'9

PC WINDOWS '95

486DX2/66 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybuter zapowiedź: wrze

IPS Computer Group (PC CD)

W pierwszej połowie XXI wieku kolejne rządy ogłaszały bankructwo i kraje były wykupywane przez międzynarodowe korporacje. Po kilkunastu latach Ziemia stała się jednym wielkim państwem rządzonym przez największą korporację o swojskiej nazwie Światowa Zjednoczona Solidarność! Dzięki zastosowaniu cenzury na niespotykaną wcześniej skalę, udało się wyeliminować z programów masowych seks i przemoc. Zakazano posiadania broni, narkotyków i pornografii. Większa część światowej sieci komputerowej uległa likwidacji, a dostęp do jej resztek został ograniczony. Jednym słowem życie stało się nudne.

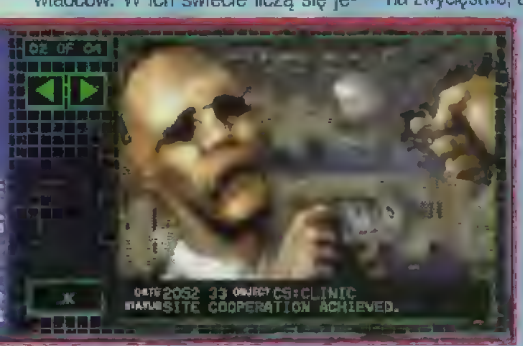
Oczywiście taki stan rzeczy nie odpowiadał wielu ludziom, przede wszystkim mafii. Wielu z jej notabli zostało aresztowanych w okresie „czystki moralnej" i nikt o nich więcej nie usłyszał. Jednak paradoksalnie wyszło to światu przestępczemu na dobre – przetrwali tylko najlepsi, którzy w tej zmienionej rzeczywistości szybko się odnaleźli. Korzystając z tego, iż olbrzymie organizacje zawsze wymagają rozbudowanej administracji, a tę z kolei zwykle cechuje skłonność do korupcji, stworzyli przestępcze imperia rozciągające się na olbrzymich obszarach.

W chwili obecnej na Ziemi zostało już tylko sześciu najpotężniejszych władców. W ich świecie liczą się jedynie pieniądze i władza, a głównym celem jest eliminacja rywali i zdobycie pełnej kontroli nad przestępczym światem. Niestety bezpośrednia eliminacja jest niemożliwa, gdyż krwawe walki na masową skalę mogłyby spowodować interwencję władz, które na razie nie zdają sobie sprawy z istnienia podziemnych organizacji. W tej sytuacji jedyną drogą do zwycięstwa jest przejęcie kontroli nad jak największą liczbą miast i pozbawienie przeciwnika źródeł dochodów.

Jako zaufany człowiek jednego z bossów jeździsz od miasta do miasta tworząc organizacje, które pomału przejmują władzę i zarząd. Zależnie od poleceń szefa otrzymujesz rożnorodne zadania do wykonania: likwidacja zaufanych ludzi innych bossów, zebranie jak największej ilości gotówki, przejęcie całkowitej kontroli nad całym miastem.

JAK W TO GRAĆ?

Główną część ekranu zajmuje podzielona na sektory mapa miasta. W każdym sektorze znajdują się trzy instytucje oferujące różne możliwości, np. szpital przyśpiesza odtwarzanie podległych ci gangów, a fabryka umożliwia zdobycie broni, pancerzy lub innego sprzętu po niższych cenach. Jednak korzystanie z tych dobrodziejstw jest możliwe dopiero po uzyskaniu w nich wpływów. Generalnie im więcej sektorów kontrolujesz, tym większe masz szanse na zwycięstwo, ale nie należy przedkładać ilości nad jakością. Niektóre sektory mają szczególną wartość ze względu na znajdujące się w nich instytucje (np. jedno z trzech kasyn w mieście, czy jedyne laboratorium, itp.). Stąd od razu po rozpoczęciu misji należy sprawdzić jak są rozłożone kluczowe dla wykonania misji instytucje, gdyż działanie na oślep często przynosi opłakane rezultaty.



W prawym górnym rogu ekranu znajduje się okno informacyjne. W jego górnej części podana jest nazwa misji, data oraz ilość zdobytych przez ciebie punktów. W dolnej wyświetlana jest informacja o ilości posiadanej przez ciebie gotówki oraz dane o wybranym obecnie sektorze:

INCOME – określa jaka klasa społeczna zamieszkuje dany sektor (UP – wyższa, LO – niższa, UM, MI, LM – podklasy klasy średniej). Im wyższa klasa tym wyższe dochody ale i niższa tolerancja.

TOLERANCE – maksymalna ilość pieniędzy jaką możesz zebrać w tym sektorze przez wydanie gangom komendy CHAOS. Jeśli „niechcący" zbierzesz więcej, to mieszkańcy wezwą policję. Jeśli w ciągu 5 kolejnych tur policja zostanie wezwana trzy razy, to tracisz kontrolę nad sektorem, a siły porządkowe rozpoczynają eliminację znajdujących się w nim gangów.

SUPPORT – poparcie jakim cieszysz się wśród mieszkańców sektora. Im większe poparcie tym trudniej jest rywalom przejąć kontrolę nad tym sektorem.

CASH – ilość gotówki otrzymywana z tego sektora co turę.

Poniżej okna informacyjnego znajduje się menu informacyjne.

EVENTS – wyświetla informacje o wydarzeniach z poprzedniej tury.

COMBAT – wyświetla informacje o walkach z poprzedniej tury.

GANGS SECTOR (HIRE) – wyświetla informacje o gangach znajdujących się w wybranym obecnie sektorze (będących do wynajęcia).

COMLINK VIEW (SEND) – oglądanie (wysyłanie) komunikatów od/do innych lordów. Opcja dostępna tylko przy grze w kilka osób.

FINANCE CITY (SECTOR) – wyświetla informacje o wpływach i wydatkach na wszystkie znajdujące się w wybranym sektorze gangi.

DONE – koniec tury.

W lewym dolnym rogu ekranu wyświetlone są trzy ikonki reprezentujące gangi, jakie możesz w tej turze wynająć. Cyfra poniżej ikonki oznacza ile musisz zapłacić za wynajęcie gangu.

Głównym celem gry jest uzyskanie odpowiednio wysokich dochodów koniecznych do opłacania coraz większej liczby pracujących dla ciebie gangów. Jeśli szybko tego nie dokonasz, to jesteś jedną nogą w grobie, gdyż nie będziesz w stanie wyeliminować gangów przeciwnika, a oni wyeliminują twoje.

Są trzy sposoby zdobywania pieniędzy. Po pierwsze każdy kontrolowany przez ciebie sektor przynosi co turę 1$. Po drugie można wydać gangowi komendę CHAOS – będzie on wtedy na różne sposoby zdobywał dla ciebie pieniądze. Po trzecie po zdobyciu wpływów w instytucji będziesz uzyskiwał stamtąd pewną sumkę (Uwaga! Laboratoria wymagają dopłaty!).

GANGI

Odpowiednie kierowanie podległymi ci gangami jest kluczem do sukcesu. W grze występuje kilkadziesiąt gangów charakteryzujących się różnymi umiejętnościami. W każdej turze możesz zatrudnić jeden z trzech gangów oferujących swoje usługi. Jeśli nie jesteś zainteresowany usługami żadnego z nich, to kliknij na czerwonym X poniżej ikonki przedstawiającej najgorszy według ciebie gang. Ikonka symolizująca ten gang zostanie przekreślona, a w następnej turze nowy gang zaoferuje ci swoje usługi.

Dokładne informacje o każdym z kontrolowanych przez ciebie gangów oraz o innych na rynku możesz uzyskać przez podwójne kliknięcie na ikonce reprezentującej dany gang oraz wybierając komendę GANGS/HIRE lub GANGS/SECTOR – pojawią się wtedy następujące informacje (liczby czerwone oznaczają wartości ujemne):

FORCE – obecna kondycja gangu (przyjmuje wartości od 1 do 10). W przypadku zatrudnianego gangu jego kondycja jest nieznana.

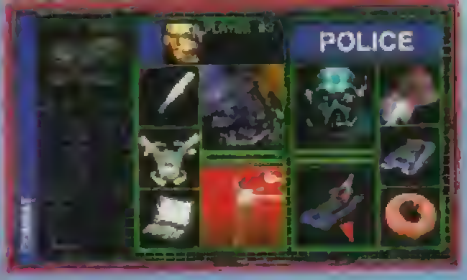
UPKEEP – ilość gotówki jaką otrzymujemy od gangu co turę. W większości przypadków ta liczba jest czerwona (co oznacza, że tyle musimy zapłacić), ale niektóre gangi, np. zajmujące się fałszowaniem pieniędzy, dostarczają gotówki.

TECH LEVEL – określa jak skomplikowanego ekwipunku dany gang będzie mógł używać (przyjmuje wartości od 1 do 10).

COMBAT, DEFENCE – odpowiednio umiejętności ataku i obrony.

STEALTH – umiejętność ukrywania się w sektorach. Im wyższa, tym trudniej dany gang wykryć, a kogo nie widać tego nie można atakować!

DETECT – umiejętność wykrywania obcych gangów znajdujących się w tym samym sektorze.



CHAOS – jedna z najważniejszych umiejętności. Określa sprawność w zdobywaniu gotówki.

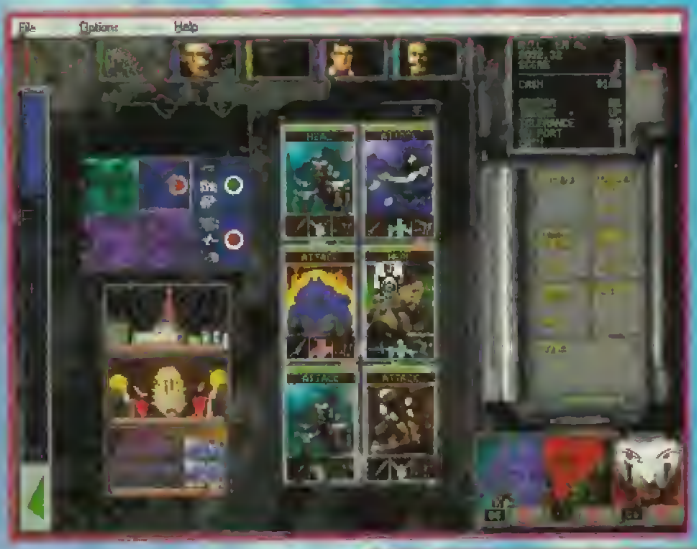
CONTROL – określa sprawność gangu w przejmowaniu kontroli nad sektorem oraz obrony sektora przed przejęciem przez wrogi gang.

HEAL – umiejętność leczenia się.

INFLU – określa sprawność gangu w zdobywaniu wpływów w instytucjach.

BRIBE – przekupienie władz lokalnych. Na pewien czas wzrasta tolerancja w sektorze, co umożliwia ściąganie większej ilości gotówki.

CHAOS OVERLORDS



HEAL – leczenie ran.

HIDE – próba ukrycia się i uniknięcia ataku ze strony wrogiego gangu.

INFLUENCE – próba uzyskania wpływów w wybranej instytucji.

MOVE – przemarsz do innego sektora.

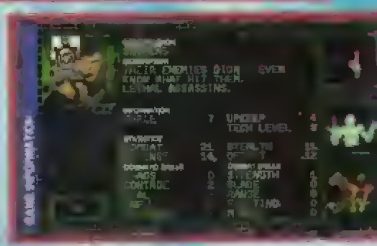
RESEARCH – opracowywanie nowych typów broni, pancerzy i ekwipunku pomocniczego.

SELL – sprzedaż posiadanego przez gang ekwipunku.

SNITCH – złożenie donosu o nielegalnej działalności w sektorze. Czasowo obniża poziom tolerancji – bardzo skuteczne w sektorach kontrolowanych przez przeciwnika.

NONE – krótki odpoczynek przed dalszymi zadaniami.

TERMINATE – rezygnacja z usług gangu.



RESEARCH – sprawność w opracowywaniu nowego ekwipunku.

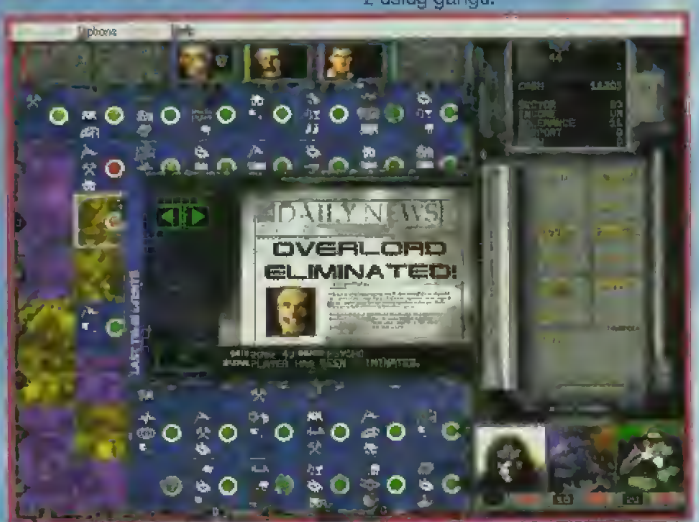
STRENGTH – ta wartość jest dodawana do COMBAT jeśli gang NIE walczy przy użyciu broni palnej.

BLADE – ta wartość jest dodawana do COMBAT jeśli gang walczy przy pomocy broni białej.

RANGE – ta wartość jest dodawana do COMBAT jeśli gang walczy przy pomocy broni palnej.

FIGHTING/M.ARTS – ta wartość jest dodawana do COMBAT jeśli gang walczy bez broni. Dodatkowo wrogi gang nie może kontratakować, chyba że także walczy bez broni oraz posiada tę umiejętność.

Wszystkie wartości podane w charakterystykach uwzględniają bonusy od posiadanych przez gang przedmiotów oraz od instytucji znajdujących się w danym sektorze.



KIEROWANIE GANGAMI

Ponad ikonką każdego z kontrolowanych przez ciebie grup znajdują się dwie (pojedyncza i podwójna) strzałki służące do wywołania menu rozkazów. Polecenia wydane przy pomocy pierwszego menu zostaną wykonane tylko raz, natomiast te wydane przy pomocy drugiego menu będą wykonywane do skutku (lub do ich zmiany). Do dyspozycji są następujące rozkazy:

ATTACK – zaatakowanie wrogiego gangu znajdującego się w tym samym sektorze.

CHAOS – po wydaniu tego rozkazu gang stosując wymuszenia, groźby, rozboje, szantaż oraz inne podobne środki zdobywa dla ciebie fundusze. Po wydaniu tej komendy należy sprawdzić jakie przyniesie ona rezultaty wybierając raport FINANCIAL/SECTOR i porównać z poziomem tolerancji danego sektora. Częste przekraczanie „możliwości" mieszkańców kończy się akcją policji i utratą kontroli nad sektorem!

CONTROL – próba przejęcia kontroli nad danym sektorem.

EQUIP – kupno ekwipunku.

GIVE – przekazanie ekwipunku innemu gangowi.

INSTYTUCJE

W każdym sektorze znajdują się trzy losowo wybrane instytucje. Po podwójnym kliknięciu na wybranej ikonce pojawią się informacje o korzyściach z uzyskania w nich wpływów (czerwone liczby oznaczają wartości ujemne):

TOLERANCE – zmiana poziomu tolerancji w danym sektorze.

SUPPORT – zmiana poziomu poparcia w danym sektorze.

CASH – ilość gotówki otrzymywana co turę.

Pozostałe dane (od Combat do M Arts) informują jak zmienią się cechy twoich gangów znajdujących się w tym sektorze po uzyskaniu wpływów w tej instytucji.

PRZEDMIOTY

Każdy gang może posiadać broń, pancerz oraz ekwipunek pomocniczy. Jedynem ograniczeniem w wyposażaniu w zabójcze dodatki jest ilość posiadanej przez ciebie gotówki oraz poziom techniczny oznaczający umiejętność w obchodzeniu się z bardziej skomplikowanymi „zabawkami". Po podwójnym kliknięciu na nazwie przedmiotu pojawią się następujące informacje: nazwa, typ, poziom techniczny, koszt oraz wpływ na cechy gangu. Bronie zostały podzielone na broń strzelecką (RANGE), białą (BLADE) oraz pozostałą broń do walki wręcz (MELEE).

PODSUMOWANIE

CHAOS OVERLORDS to bardzo dobrze zrobiona gra strategiczna. Charakteryzuje się prostymi regułami oraz nieźle opracowanymi algorytmami sztucznej inteligencji. Dodatkowym plusem jest możliwość grania w kilka osób zarówno na jednym jak i na kilku komputerach. W przypadku tej drugiej opcji do dyspozycji jest połączenie komputerów przez port szeregowy (tzw. null modem), przy pomocy modemu lub wykorzystanie Internetu.

C(w)alineczka

NWC'96

PC WINDOWS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź wrzesień

Mirage (PC CD)

Zal. prostota i przejrzystość

Przeciw. brak dyplomacji w grze z komputerem

WARCRAFT 2

EXPANSION SET

Po upadku Mrocznego Portalu bezwzględni ludzie starali się wyrżnąć resztki biednych orków (a co jeśli się kocha orków i wygrało się nimi w poprzedniej kampanii? – o tym autorzy homocentryczni nie pomyśleli). Na szczęście sojusz ludzi szybko się rozpadł wśród licznych kłótni.

Ocalałe resztki orków pod wodzą Kiltrog'a Deadeye powróciły do swej krainy poprzez poszerzającą się szczelinę między dwoma światami. Mroczny Portal odrodził się. Orkowie z Draenor szkoleni przez uciekinierów zaczęli przygotowywać się do nowej wielkiej wojny z ludźmi.

HARDWARE

Wymagająca pełnej, poprzedniej wersji WARCRAFT 2 (SS'32), nowa część tej popularnej gry ukazała się tuż przed wakacjami udowadniając, że nie tylko COMMAND & CONQUER może pochwalić się kolejnymi kontynuacjami. W zapowiedziach znajduje się zresztą WARCRAFT 3.

Rozwinięcie gry nie przynosi prawie żadnych zmian w stosunku do oryginału. Poprawiono nieco niektóre algorytmy i błędy poprzedniej wersji. Tak naprawdę niespodziankę dla gracza stanowią 24 nowe misje ujęte w dwóch kampaniach: ludzkiej i oryckiej oraz trochę odmienny krajobraz oryckiej krainy Draenor, w której czasami toczą się potyczki. Jak zwykle mamy pełne dramatyzmu bitwy, misje do wykonania, udział w akcji bohaterów, charakteryzujących się większymi możliwościami niż normalne jednostki.

Zgodnie z ideałem prezentowanym przez serię X-COM, kolejną grę WARCRAFT 2 cechuje nieco wyższy poziom trudności niż poprzednią. Nie ma tu miejsca na naukę, jest tylko walka o przetrwanie.

Poza nowymi kampaniami pewną rewolucję wprowadzono przy samodzielnych scenariuszach. Wybór ich następuje poprzez menu podobne do windowsowego czy nortonowskiego. Ponad 50 scenariuszy podzielono na podkatalogi: gry własne, multiplayer, specjalne i jednoosobowe. Umożliwia to jasne i precyzyjne dokonanie wyboru rodzaju rozgrywki. Dzięki nie wprowadzeniu zmian do znanego edytora wszystkie poprzednie tzw. pudy i własne scenariusze pozostają w pełni zgodne z nową grą.

W tym miejscu wypada zresztą podkreślić w odpowiedzi na liczne zapytania, że według wszelkich znaków na niebie i ziemi, możliwość gry w pudy jest żadna w odniesieniu do zbrodniczych i niemoralnych kopii piracki. Warto jednak wydać te kilka groszy na tak świetną grę, która zdarza się raz na dwa lata.

SZKOŁA PRZETRWANIA

Mimo opisów poprzednich wersji (SS'21 i SS'32) warto po raz kolejny rozwinąć i podkreślić kilka kluczowych kwestii prowadzących wprost do zwycięstwa.

Podstawową sprawą jest oczywiście przetrwanie pierwszych chwil gry (mowa o normalnym scenariuszu bitewnym typu .pud). Kapitalną sprawą jest nie tylko przetrwanie, ale i rozpoznanie okolicznego terenu, by później nie płuć sobie w brodę z powodu wyeksploatowanej przez przeciwnika kopalni znajdującej się tuż obok.

Następnie trzeba wyważyć rozwój budowli. Jeżeli nie ma bezpośredniego zagrożenia, to nastawiamy się na upgrade centrum miasta. Jeżeli zagrożenie istnieje to rozbudowujemy tartak, kuźnię i oczywiście koszary. Przy okazji należy docenić wieże strażnicze. Jeżeli chcemy kontrolować jakiś

przesmyk lub ważne miejsce – nie ma nic lepszego niż wieża strażnicza.

Budując kolejne budowle należy pamiętać, że ilość złota i drewna jest w scenariuszu ograniczona. Planowanie staje się więc bardzo ważne. Na co nam wystarczy? – oto pytanie na czasie. A w dodatku, realistycznie, nie możemy jak w C&C sprzedać budowli jeżeli zabraknie nam szmalu, wróg u bram, a robotnicy wybici. Dla przyzwoitości więc trzymajmy ze 400 goldów w zapasie (koszt chłopka).

Najpewniejszą drogą do zwycięstwa jest rozwój. Kapłani będą zawsze lepsi od najgenialniejszych jednostek wojskowych. Przykładową akcją jest „ścieżka zdrowia orków". Stawiamy mur z ogrów, za nimi trochę trolli. Teraz do akcji wkraczają martwi jeźdźcy. Kwaśne błotko zrzucamy na miejsce postoju przeciwnika oraz na przewidywanej trasie kontrataku wroga (dlatego dobra jest akcja 2-4 trupich kapłanów). Mało kto z napastników dojdzie do szyków orków (oczywiście czarusie uciekają za szyk piechoty wabiąc nie spodziewający się niczego ludzki motłoch).

Czarownicy stanowią też uzupełnienie do lądowej obrony wybrzeża (genialnie sprawdzają się też do obrony wysepek). Nawet potężna flota w sprzyjających okolicznościach może zostać zatopiona przez niefrasobliwie rzucane czary (tyle szmalu utopionego w pancernikach i siła woli jednak zwycięża).

Po rozwinięciu osiedla trzeba koniecznie wystawić armię osłonową i w dalszej kolejności potężną ekipę czarowników. Tak skonstruowany walec parowy zmiecie wszystko na swej drodze. Po rozgromieniu drobnych grupek przeciwnika rozsianych po planszy czas na ostateczny szturm.

Nieprzyjacielskie wieże najszybciej wykańczają saperzy, katapulty i kapłani. Na resztę budowli nie warto marnować zwykłych piechurów. Wystarczy nieco katapult i czarowników. Trochę ognia i huku i po kłopocie.

Alternatywą do powyższego przebiegu rozgrywki jest metoda gwałtownego uderzenia. W niektórych scenariuszach kampanii i scenariuszach samodzielnych przeciwnik z początku jest dość słaby. Wystarczy wtedy wybudować koszary i kilka jednostek bojowych. Szybki rajdzik i jeżeli nie wszystkich wrogów zmieciemy z ziemi to przynajmniej znaczną ich część.

Jednak WARCRAFT 2 nie jest aż tak prostą grą (specjaliści twierdzą, że inteligencja komputera jest na wyższym poziomie niż w innych podobnych grach). Żadne schematy nie sprawdzają się do końca. Poza tym jaka byłaby radość z gry gdyby nam czasami nie dołożono i sprowokowano tym samym do głębszego zastanowienia.

Berger

Blizzard'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 74 zł

LORDS OF THE REALM

Doc powrócił!

Ponad pół roku temu zaobserowaliśmy tajemnicze zniknięcie Doca. Wbrew złośliwym pogłoskom nie był on doradcą Graczowa podczas operacji w Czeczenii, ani też nie prowadził kampanii wyborczej Lebiedzia. Co robił i gdzie był – pozostanie jego słodką tajemnicą.

Redakcja

■ ■ ■

Zaraz po PERFECT GENERAL 2 (opis w SS'37) wziąłem się za LORDS OF THE REALM ver. 1.02 (opis w SS'21). Wszystkim fanom tej gry (a swego czasu było sporo miłych listów na jej temat, za co z opóźnieniem, ale serdecznie dziękuję) polecam pozyskanie nowej, poprawionej wersji. Wprowadzono w niej istotne zmiany.

1. Poprawiono algorytmy gry. Komputer gra teraz trochę lepiej.

2. Nieco lepsze jest sterowanie akcją gry poprzez mapkę strategiczną (aktywizacja lewą skrajną ikoną z mapy taktycznej) umożliwiające szybkie centrowanie mapy taktycznej na wybranym obiekcie (oddziały, zamki, miejsca bitew, hrabstwa i kupcy).

3. Zamki oblega się teraz szybciej i efektywniej – często załoga poddaje się. Musisz jednak zbudować machiny oblężnicze, zniszczyć mury i przypuścić przynajmniej jeden szturm. Trwa to zwykle cztery lub pięć tur gry, a przy dużej przewadze twojej armii oblężniczej – czasem nawet i trzy tury gry..

4. Masz również nieco więcej okazji do rekrutacji oddziałów najemnych, jeśli są na to pieniądze.

5. Wprowadzono trochę poprawek do gry poprzez modem.

I jeszcze wskazówka, która uczyni tę grę przyjemną i ciekawą. Skonfiguruj poziom trudności gry następująco: LEVEL ECONOMY (ekonomika) na NOVICE lub EASY, a jeśli jesteś bardzo ambitny, to na NORMAL (przeciętny, normalny), LEVEL WARFARE (wojna) na HARD lub EXPERT oraz ustaw VISIBILITY (widoczność) na LIMITED (ograniczona). Wtedy wystąpią następujące fazy gry:

1. Wstępna, gdy ty i inni pretendenci do tronu Anglii tworzą podstawy swojej ekonomiki. Zarządzasz wtedy tylko jednym hrabstwem.

2. Rozwoju, gdy ty i twoi przeciwnicy rozpoczynają ekspansję. Zagrabiacie pierwsze wolne hrabstwa. Możesz zająć wtedy kilka hrabstw. Istotne jest tu położenie twojego hrabstwa i związany z tym wybór kierunku ekspansji. W tej fazie gry dbaj o swój skarbiec (CROWNS – korony) i przestawiaj ekonomikę hrabstwa na hodowlę (HERDERS – krowy i SHEPHERDS – owce). Możesz wtedy rozpocząć wytwarzanie broni (WEAPON). Zaowocuje to po ok. 10 turach gry (SEASONS), pod warunkiem, że zgromadzisz 1 tonę żelaza (IRON).

3. Konfrontacji, kiedy twoja ekspansja terytorialna jest powstrzymywana przez twoich przeciwników. Jest to faza dość długa i nerwowa. Odniesiesz w niej sukces, jeśli wystawisz więcej lepszego wojska. Na szczęście masz szansę, bo wszyscy wyniszczają się wzajemnie. W tej fazie gry zaciągaj głównie najemników oszczędzając ludność swoich hrabstw. Będzie niezbędna do ich rozwoju ekonomicznego. W tej fazie dbaj przede wszystkim o rozwój ekonomiczy swojego księstwa. Im więcej pieniędzy, tym więcej wojska!

4. Ekspansji, w której walczysz z dwoma lub trzema przeciwnikami naraz. Zdobywasz nowe hrabstwa, umacniasz swoją ekonomikę i wystawiasz ciągle nowe oddziały wojska. Niestety wojna potrzebuje dużo „mięsa armatniego". Teraz powinieneś skoncentrować się na planowym przemieszczaniu swoich wojsk. Działaj rozważnie i spokojnie. Wojna jeszcze potrwa długo, bo twoi przeciwnicy umocnili swoje terytoria silnymi zamkami. W tej fazie gry tworzysz armie oblężnicze i oddziały osłonowe. Wystawiaj już oddziały rekrutowane z ludności twojego księstwa.

5. Finału, w którym musisz do końca być uważny, mimo dużej przewagi militarnej. Ostatni przeciwnicy (zwykle dwóch) bronią się w silnych zamkach) i mają dobre i silne wojska. Wtedy oddziały zaciężne powinieneś wzmocnić wystawionymi z ludności z twoich hrabstw – najlepiej łucznicy (ARCHERS) i rycerze (KNIGHTS). Armie oblężnicze możesz również wzmacniać oddziałami chłopstwa (PEASANT). W oblężeniu liczy się przede wszystkim liczebność twoich armii. A gdy padnie ostatni bastion obrony – zostaniesz władcą Anglii!

6. Może się zdarzyć, że w jednym lub w kilku hrabstwach będziesz miał więcej ludności niż możliwości jej wyżywienia. Wtedy, jeśli nie możesz nic już zrobić, to powołuj oddziały chłopstwa (PEASANT). Zawsze mogą się przydać; choćby do wykrwawienia armii twoich przeciwników, albo do wzmocnienia innych twoich oddziałów. Pamiętaj, żeby oddziały uzbrojone w broń, którą wytworzą twoi poddani, lub zakupioną od handlarzy, rekrulować w tych hrabstwach, w których wskaźnik zadowolenia ludności (HAPPINESS) jest duży (ponad 30). Ma to istotny wpływ na morale, a więc i na waleczność wystawianego wojska.

7. I jeszcze jedno. W dwóch ostatnich fazach będziesz musiał rozbijać watahy zbuntowanego pospólstwa. Przeznacz do tego osłabione walką oddziały. Niestety są to uboczne skutki twoich zwycięskich zmagań. Zdobywco Anglii. W czasie każdej wojny największe straty ponosi zawsze ludność.

Doc

Impressions'94

PC DOS — 4 dyskietki

386DX/33 ■ 4 MB RAM

VGA ■ SB 16

Autoryzowany dystrybutor

MarkSoft (PC) — 80 zł

KINGMAKER

Teraz kilka uwag o KINGMAKER. Nowa wersja nie wnosi wiele nowego do akcji gry poza kilkoma wstawkami animacyjnymi, ponadto ma kosmetyczne poprawki w stosunku do opisywanej w SS'12. Instrukcja obsługi zawiera wyczerpujące informacje oraz dodatek historyczny – szczerze polecam szczególnie zaciętym graczom jako uzupełnienie naszego opisu. Korzystając z okazji, jeszcze kilka spostrzeżeń na temat nowej wersji.

1. Ostatnia ikona w polu menu ekranu głównego podaje również liczbę zmiany koni (w ramce), dla aktywnej ikony oddziału wskazanego przez komputer na mapie. Ma to wpływ na liczbę punktów ruchu oddziału.

2. Tworząc szyk swojej armii (menu wstępne ekranu bitwy) zwracaj uwagę na to, żeby w każdej części twojej armii znajdowali się NOBLES, jeśli masz ich wystarczająco dużo. Zwiększa to efektywność oddziałów w walce.

W przeciwieństwie do LORDS OF THE REALM – KINGMAKER nie zawiera elementów ekonomicznych. Jest to „czysta" strategia. Organizowanie i koncentracja wojsk, przemarsze, bitwy i oblężenia – oto jej treść. No i sporo polityki. Polecam grę tym, którzy gustują w dobrych strategiach planszowych.

Wróciliśmy do tych gier nie tyko z tego powodu, że są po prostu dobre. Wprowadziły one coś nowego w rozwoju gier strategicznych. Poza dobrą grafiką, muzyką i efektami dźwiękowymi – to przecież wymóg naszych komputerowych czasów – również wiele nowego w fabule gry. LORDS OF THE REALM – to bardzo rozbudowana strategia z wyeksponowaną problematyką ekonomiczno-zarządczą. Jest to nowy i coraz bardziej widoczny kierunek w rozwoju gier strategicznych. Z kolei KINGMAKER to udana adaptacja gry planszowej z rozwiniętą tematyką polityczną, traktowaną w tej grze jako nieodłączny element wojny. I co szczególnie zasługuje na uwagę – aktywny HELP, którego podpowiedzi wyświetlane są w czasie gry, wtedy kiedy gracz musi podejmować ważne decyzje. Ponadto w obu grach rozbudowano bardzo ciekawie, chociaż inaczej fazę bitwy, umożliwiając przez to ingerencję w każdy fragment akcji gry. Są to nowe tendencje w rozwoju historycznych gier strategicznych zapoczątkowane przez CASTLES 2. Zarządzanie i polityka, ekonomika, wojna i bitwy, a więc to wszystko, co składało się na rządzenie państwem w naszej historii. Obie gry nie odbiegają zanadto od ówczesnych realiów historycznych – mają więc znaczne walory edukacyjne. Są również przeznaczone dla fanów, którzy preferują harmonijną współpracę obu półkul mózgowych, a więc rozwijają intelekt i intuicję, a jest to coraz bardziej potrzebne w naszych nowych kapitalistycznych czasach.

Doc

U.S.Gold'93

PC DOS — 2 dyskietki

386DX/33 ■ 4 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Amiga [illegible] 200 — 2 dyskietki

Autoryzowany dystrybutor

IPS [illegible] (PC CD) — 48 zł

THE WAR COLLEGE

IDI'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 2 MB RAM ■ 3 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 130 zł
Za: wartość edukacyjna, małe wymagania
Przeciw: cała reszta

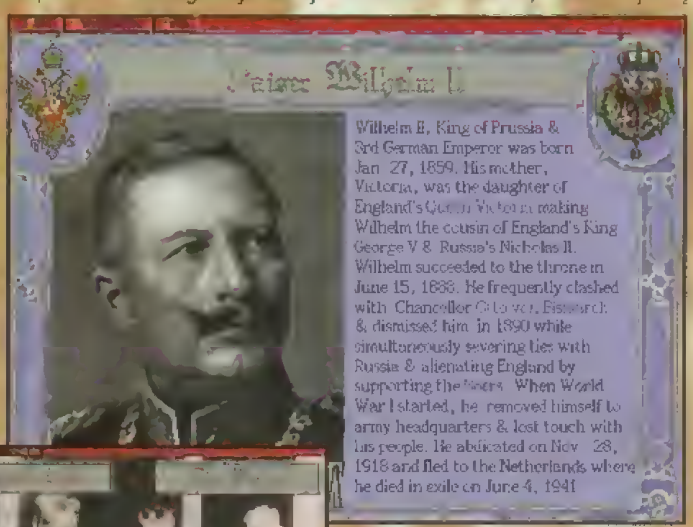
Jaką ja miałem ochotę na tę grę! Uniwersalny symulator militarny, możliwość prowadzenia najciekawszych bitew wszechczasów, wcielenia się generała Lee, Paula von Hindenburga, „Małego Kaprala" lub samego Juliusza Cezara, trójwymiarowe modele pół bitew, setki stron interaktywnej dokumentacji... długo można by wymieniać. Jednakże, jak się okazuje, najnowsza produkcja skądinąd nieznanej firmy Intergalactic Development Incorporated jedynie w szczątkowej części spełnia te obietnice. Tragedia.

BÓL, KTÓRY POZNAŁEM

Nie mogę pozbyć się wrażenia, że WarCollege był kiedyś bardzo duży, rozbudowany i bardzo miodny, jednak z niewiadomych przyczyn bardzo go uproszczono. Podczas gry napotkać można ślady dobrych, naprawdę ciekawych pomysłów, jednak autorzy minęli się z celem. Program działa bardzo topornie i mimo, że na kilometr bije od niego profesjonalizmem, to jest to niestety „zimny" profesjonalizm... O tym za chwilę.

Grafika przedstawia się na poziomie dość przyzwoitym, tyle że nie na nasze czasy. Samą bitwę mój znajomy określił pojedynkiem dżdżownic. Statyczne, nierzadko niechlujnie zeskanowane ryciny nie oddają klimatu żadnej bitwy. Fotografie i mapy, mające przybliżyć realia toczonych przez nas utarczek wplecione zostały w zupełnie nie pasujące do nich tła, wywołuje to efekt zupełnie odwrotny od zamierzonego.

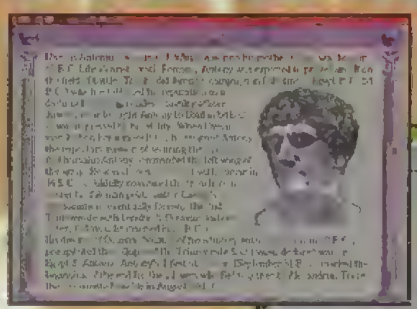
Muzyka, a jest jej mało, bo około dwudziestu minut, stanowi jedną z niewielu zalet gry. Do każdego z bohaterów (Ceasar, Napoleon, Lee, Hindenburg) nagrany został krótki utwór nawiązujący do jego czasów, sylwetki, bitwy lub klimatu... Jest też trochę ładnych efektów dźwiękowych...

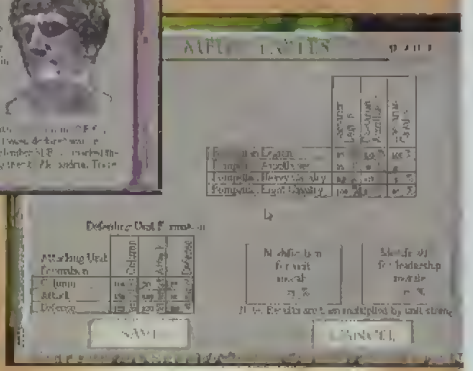


ARMIA „POMORZE", ARMIA „POMORZE"...

Taa..., ruszamy na bitwę. W instrukcji „trąbi" się o plastycznej mapie terenu, odwzorowaniu realiów bitwy, morale żołnierzy. To po części udało się. Po części. „Plastyczność" mapy zrealizowana jest aż nazbyt schematycznie, a co za tym idzie cokolwiek prymitywnie. Niskorozdzielczościowa, archaiczna mapa, potrafi jednak się spodobać. Ruchy wojska po poszarpanej rzeźbie terenu odwzorowane są realistycznie, może nawet i zbytnio. Walki toczą się na równinach, polach, jako żywo z historii.

Odwzorowano wszystkie ważniejsze potyczki, jednak nie kierowano się jedynie ich znaczeniem historycznym, ale także ważnością dla samych dowódców, finezją potyczek czy też po prostu ciekawą sytuacją. Najlepszy przykład – Austerlitz.





przykład geniuszu i nie pozbawionej sensu wyobraźni Napoleona. Na wstępie tego akapitu wspomniałem o morale żołnierzy. Wiem, że zaciekawiło to z pewnością wielbicieli BATTLEGROUND: GETTYSBURG, tam częste były sytuacje typu: nasz oddział zaatakowany został z krzaczorów przez wroga i nasi żołnierze niezbyt palić się będą do ataku..., W WAR COLLEGE problem ten został także poruszony i to całkiem ciekawie.

HORROR CZY FARSA?

Mimo, że zbeształem grę na początku, powiedzieć muszę także o plusach Akademii... Mimo, że graficznie nie prezentuje się okazale, ba czasem wręcz żałośnie, niesie ze sobą ogromny ładunek nauki. Wreszcie spełniają się reklamowe slogany: setki tysięcy interaktywnej, historycznej i biograficznej dokumentacji. Są to oczywiście wyolbrzymione liczby, jednakże od tej strony autorzy przygotowali grę prawie doskonale. Warto wspomnieć o możliwościach zmiany parametrów gry – chodzi tu głównie o siłę ognia, efektywność walki. Ze wzrostem mocy armii gracza, odpowiednio proporcjonalnie wzrasta potęga komputerowej armii.

Mimo, iż jest jej mało, aplauz należy się także warstwie muzycznej. Cztery utwory, każdy doskonale oddaje klimat okresu, w jakim żył dowódca występujący w grze, tudzież temat nawiązujący do walk prowadzonych przez naszego giganta. Jakość cyfrowa. Zadbano też o realia walki. Zawsze można umilić sobie „zabawę" grając poprzez modem lub sieć z kumplem. Jak to mówi Berger – strategię obieracie wy.

EPILOG CZYLI POSŁOWIE

Taa..., co tu dużo mówić, WARCOLLEGE nie spodobał mi się. Mimo, że zrealizowany został przez profesjonalistów, produkt ten jest „zimny" i brak mu... duszy. Przedstawia sobą potężną, encyklopedyczną wiedzę i poprawne podejście do tematu. Jednakże trzeba powiedzieć to głośno: „Panowie, nie tędy droga! Zamiast strategii z wątkami edukacyjnymi zrobiliście wspaniały program edukacyjny z elementami gry strategicznej!". A może to i lepiej...

Mamut

CYBERJUDAS

Nie raz bywałem już prezydentem. Nie pierwszyzną jest też dla mnie piastowanie kierowniczego stanowiska w USA. Nie natrafiłem natomiast wcześniej na grę, w której tak pieczołowicie zostałyby odzwierciedlone procesy kierowania tym małym organem jakim jest państwo. Szczerze mówiąc polityka nigdy nie była moim konikiem toteż zastanawiałem się czy, a jeśli tak to czym może przyciągnąć CYBERJUDAS. Okazało się, że może. I to nawet bardzo.

Na pierwszy rzut oka nie różni się on od innych decyzyjno-strategicznych gier w zasadzie niczym. Do naszej dyspozycji pozostaje sześciu doradców, których wydziały kryją się za skrótami brzmiącymi tak enigmatycznie jak: WHC, NSA, SS, SD, stare i jare CIA oraz EA. Co jakiś czas mają nam oni coś do zakomunikowania, ale o tym później. Główną areną naszych działań, na której dokonujemy niezwykle trafnych i wydajnych decyzji o globalnym znaczeniu, jest mapa naszego globu. Dla miłośników pokojowych metod naprawiania świata mamy WarRoom, z którego w ciągu trzech sekund możemy zadecydować o zniszczeniu ładu panującego na świecie.

Kolejnym, już nie tak często odwiedzanym przeze mnie miejscem, był sektor budżetu państwa. Można tam robić to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli namieszać z pieniążkami.

Ciekawie prezentuje się też kolejna lokacja czyli CIA Factbook. Żadnych działań wykonać się tam nie da, ale można obejrzeć każde państwo i to z takimi szczegółami, o jakie nie posądziłbym zwykłej gry. Są tam dane dotyczące dosłownie wszystkiego, w każdym możliwym kraju, począwszy od ilości wytwarzanych narkotyków, przez długość dróg w km, po zmiany w rządzie na przestrzeni ostatnich lat.

Ostatnim miejscem, jakie zdarzy nam się całkiem często odwiedzać, jest Events Vortex czyli w wolnym tłumaczeniu Wir Zdarzeń. Jest to miejsce, w którym wyświetlane są informacje o wydarzeniach, które miały mają lub będą miały miejsce w kraju, którym się teraz zajmujemy. Jest to dość skomplikowane, więc wytłumaczę na przykładzie.

Doradca do spraw bezpieczeństwa narodowego komunikuje ci, że coś jest nie tak z Libią. Prosi też o szybki kontakt. Udajesz się więc do jego gabinetu i prosisz o dokładny raport. Okazuje się, że Libia troszkę za bardzo wygląda na siedlisko terrorystów zagrażające wszystkim dookoła. Pytasz doradcę o radę. Proponuje ci on na przykład nawiązanie bliższych stosunków dyplomatycznych z Libią. Zgadzasz się i udajesz się do Vortexu.

Tutaj masz wyświetlone wszystkie wydarzenia mające nastąpić w Libii na przestrzeni czterech tygodni. Jednym z nich będzie nawiązanie stosunków dyplomatycznych z Libią przez USA. Możesz potwierdzić akcję, wycofać się z niej, utajnić ją przed mediami i zrobić jeszcze kilka innych rzeczy.

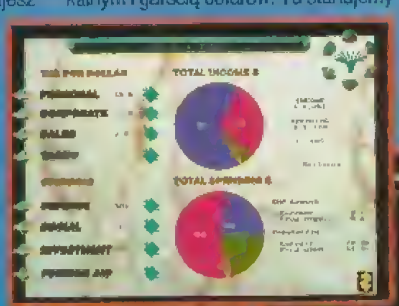
Niektórym mogłyby jednak tak prozaiczne czynności jak utrzymywanie kontroli nad światem nie wystarczyć. I dla nich gra zaczyna się około szóstego dnia (czasu gry) prezydentury.

Drobne słowo wyjaśnienia: wszystkie te pomieszczenia, o których pisałem wcześniej znajdują się w sieci ShadowNetwork. Ty fizycznie nigdzie się nie przemieszczasz, a wszystkie decyzje podejmujesz ze swojego prezydenckiego fotela. VR wkracza do świata władzy.

Tak więc szóstego dnia zostajesz sprowadzony do świata fizycznego. Od specjalnej grupy prewencyjnej zajmującej się bezpieczeństwem państwa dowiadujesz się o zagrożeniu. Jeden z twoich doradców jest zdrajcą. Będzie próbował zniszczyć świat. Do pomocy przydzielony ci zostaje Tracer zajmujący się szukaniem śladów zostawianych przez złoczyńcę. Twoim zadaniem jest nie dopuścić do tego, aby jakikolwiek z planów zdrajcy wypalił.

Po tych informacjach już mniej pewny siebie wracasz i znów chwytasz ster kraju w swoje ręce. Powoli jednak zaczną dopływać do ciebie informacje od Tracera dotyczące miejsca, w które będzie chciał uderzyć renegat. Będzie to państwo w którym będzie on próbował za twoimi plecami przeprowadzić akcję mającą zszargać dobre imię USA. Gdy już odkryjesz co jest jego celem, musisz udać się do Vortexu i rozpocząć śledztwo. Musisz inwigilować wszystkich doradców, pozaglądać im do teczek i odkryć, który z nich jest zdrajcą. Następnie albo zalecasz zgładzić niewygodnego kolegę, albo też publicznie oskarżasz go o zdradę stanu. Oczywiście byłoby za dobrze gdyby Cyberjudas, bo taki ma kryptonim ów zdrajca, był tylko jeden. Po wyeliminowaniu pierwszego okazuje się, że jest jeszcze jeden i jeszcze jeden. Dopiero po załatwieniu trzeciego możesz spokojnie oddać się panowaniu nad światem z pozycji dobrego Wuja Sama.

Sama gra jest w porządku. Początkowo mina mi zrzedła kiedy zobaczyłem, że jest to symulator prezydencki. Szczęśliwie nie zaczyna się tutaj tak jak w większości gier tego typu z jednym żołnierzem, jednym budynkiem mieszkalnym i garścią dolarów. Tu startujemy z pozycji światowego supermocarstwa. Przyznam, że jest to miła odmiana. Producenci chełpią się, że realizm gry jest oparty na wielo[illegible] ich badaniach poli-



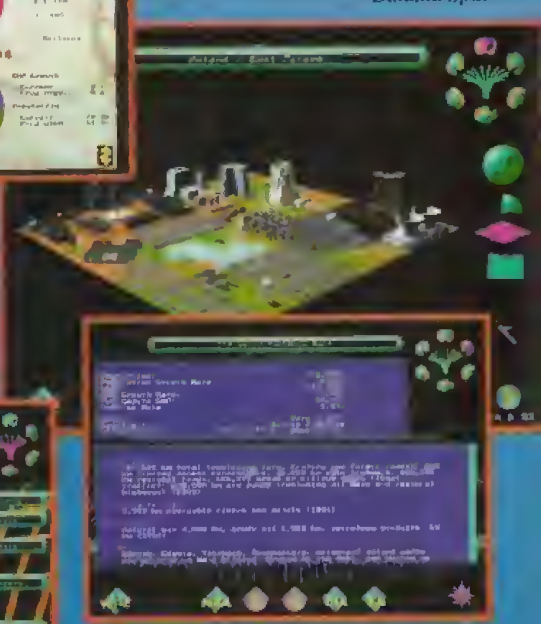
tyki światowej co ma uczynić grę wierną aż do bólu. I rzeczywiście są momenty, kiedy wszyscy przyjmują cię wszędzie z otwartymi rękami, a wystarczy drobne potknięcie w działaniach i już przestajesz być wiarygodny.

Grafika ogranicza się do niezbędnego minimum. Jednak urok CYBERJUDAS opierać się ma na świecie liczb i danych. Jedynym wyróżniającym się graficznie elementem są doradcy. Mocno siliconowi, podobnie jak cała grafika wyglądają nieco sztucznie.

Gra jest przyzwoicie udźwiękowiona. Digitalizowane głosy naprawdę dobrze pasują do swoich właścicieli. I tak pułkownik CIA wypowiada swoje kwestie stanowczym, zdecydowanym głosem, zaś gość od WHO z lekka strachliwym piskliwym głosikiem nieśmiało czyni własne uwagi.

Przy tej grze można spędzić nieco czasu nie nudząc się. U mnie czas ten wyniósł dwa miesiące (czasu gry) bo po schwytaniu Cyberjudasa numer trzy po prostu nic się nie działo. To znaczy nic ponad wydarzenia na skalę światową, w których każdy prawdziwy prezydent powinien brać udział aż do następnej erekcji.

Banana Split



Empire'96

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor

IPC CO

110 zł

fajny pomysł — zdrajca w rządzie...

i nudna, katastrofalna wersja

SZEF PAŃSTWA

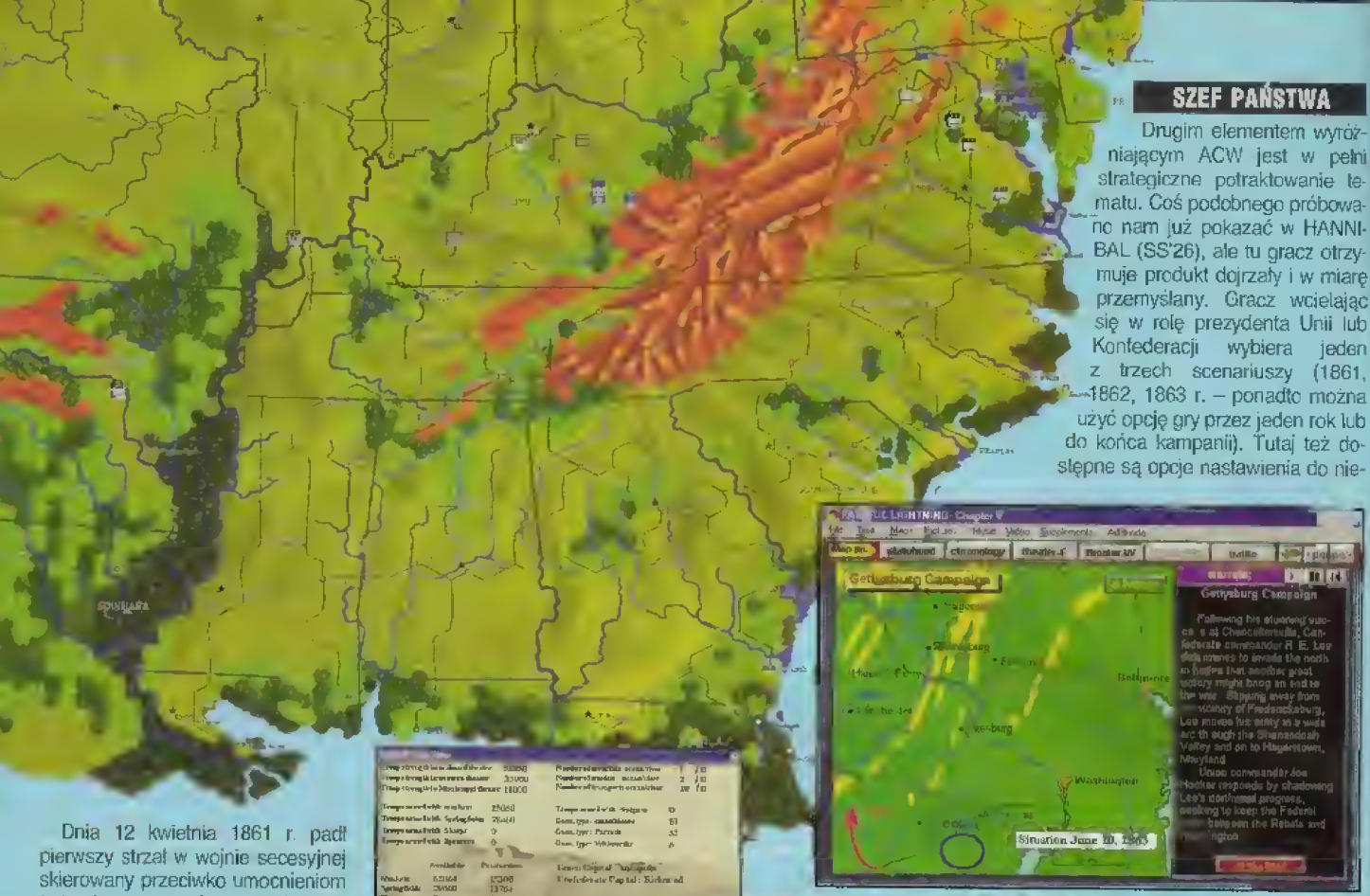
Drugim elementem wyróżniającym ACW jest w pełni strategiczne potraktowanie tematu. Coś podobnego próbowano nam już pokazać w HANNIBAL (SS'26), ale tu gracz otrzymuje produkt dojrzały i w miarę przemyślany. Gracz wcielając się w rolę prezydenta Unii lub Konfederacji wybiera jeden z trzech scenariuszy (1861, 1862, 1863 r. – ponadto można użyć opcję gry przez jeden rok lub do końca kampanii). Tutaj też dostępne są opcje nastawienia do niewolników, interwencji europejskiej oraz historyczności wskaźników dowódców. Celem gry jest pokonanie przeciwnika poprzez walkę, zajmowanie miast, kolejnych stolic.

Możliwość losowego (i ukrytego) doboru wskaźników charakteryzujących dowódców daje wspaniałe możliwości. Wskaźniki te nie będą się pokrywać z rzeczywistością, a prawda o nich wyjdzie dopiero podczas walki, treningów, marszów. Wyznaczając wodza stajemy w sytuacji prawdziwego prezydenta. Nie wiemy jak się sprawdzi na polu walki, a jego odwołanie nawet w chwili gdy okaże się idiotą może być niemożliwe – zdanie oficjeli i opinii publicznej bardzo się liczy.

W tej grze występuje jako istotny element wskaźnik prestiżu. Jego wysoki poziom jest niezbędny przy mobilizacji kraju do walki, a także przy kuszeniu europejskich interwentów (w przypadku Konfederacji). Poza tym w opcjach możemy ustalić gdzie będzie zasiadał rząd, co jest o tyle ważne, że autentyczne stolice obu państw były położone zbyt blisko linii frontu, co wpływało na podejmowane działania.

KUPIECKIE LICZYDŁA

ACW jest grą strategiczną (w tym prawdziwym sensie). Nie występuje tu szczebel taktyczny, a jedynie strategiczny i częściowo operacyjny. Gracz może zamawiać w różnych stanach lub miastach potrzebne ilości broni (karabiny, działa) i okrętów



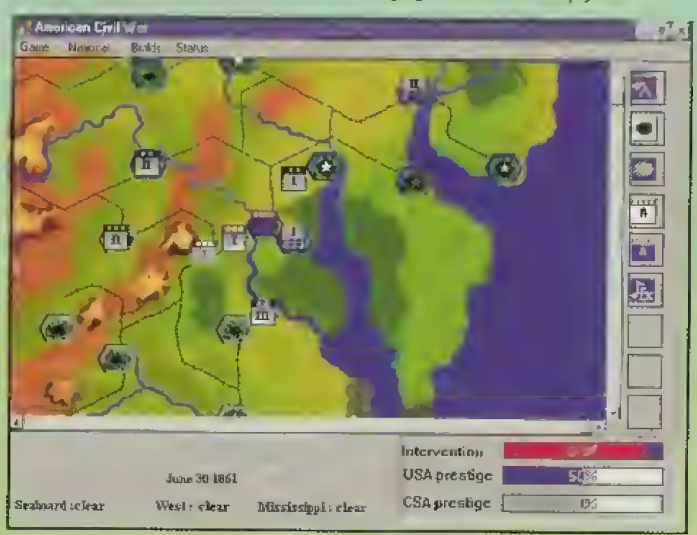
Dnia 12 kwietnia 1861 r. padł pierwszy strzał w wojnie secesyjnej skierowany przeciwko umocnieniom federalnego Fortu Sumter. W dniu 9 kwietnia 1865 r. w Appomattox Court House gen. R. E. Lee podpisał wojskową kapitulację swoich sił – co oznaczało koniec wieloletnich krwawych zmagań. Te dwie daty wyznaczyły epokę, która wniosła tak wiele do dzisiejszego obrazu Stanów Zjednoczonych i przyczyniła się do ugruntowania jej państwowości.

Nie dziwi więc fakt, że po tamtej stronie Atlantyku co rusz, przy różnych okazjach, wypływa temat wojny domowej. Również w przypadku AMERICAN CIVIL WAR nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie dwa elementy, które na równi wyróżniają tę grę od innych jak i wyznaczają nową ścieżkę (bo jeszcze nie drogę) w rozwoju tego typu produktów.

UCZYMY SIĘ

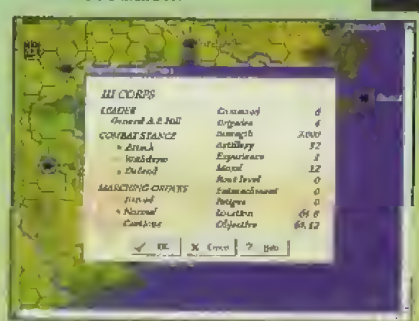
Gry wojenne nadają się doskonale do celów dydaktycznych. I to nie tylko przy szkoleniu przyszłych wojskowych, ale i zwykłych ludzi. Zazwyczaj strona dydaktyczna ogranicza się do kilku tekstów w helpie, ewentualnie jakiegoś cienkiego obrazka. W AMERICAN CIVIL WAR jest inaczej.

Obok krążka z grą znajdziemy tu płytkę zawierającą czytaną historię zmagań, interaktywne mapy, kolorowe obrazki z bitew i z pól bitewnych, nagrania, a także filmiki video. Oprócz tego przygotowano pieśni z epoki, które można odgrywać na zwykłym odtwarzaczu płyt CD.

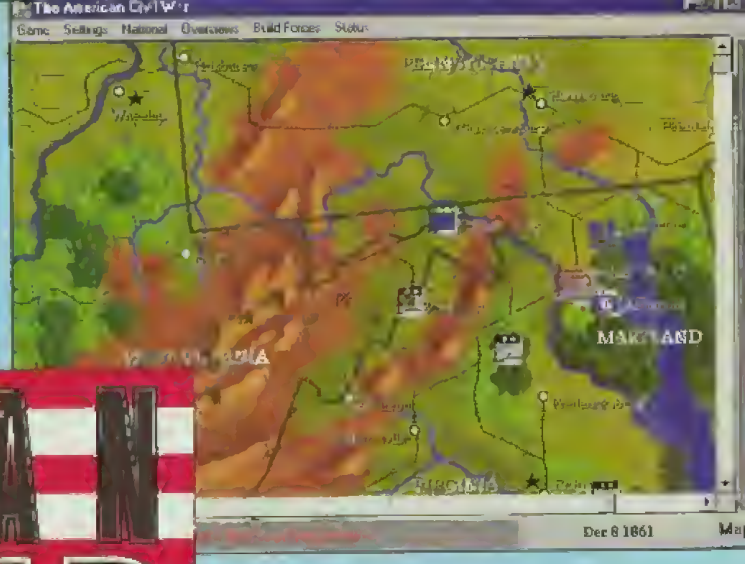


Tak duży zbiór multimedialny pozwoli każdemu na przybliżenie sobie epoki, ludzkich namiętności, emocji związanych z wojną, wreszcie faktów. Jest to ważne z uwagi na to, że nie każdy gracz jest zawodowym historykiem lub maniakiem, który idealnie czuje epokę i gra z przyjemnością oraz pełną świadomości zdarzeń.

Zwykły odbiorca jest tego zazwyczaj pozbawiony. Dopiero tak ciekawe i proste (sięgnięcie po drugą płytkę jest łatwiejsze niż chodzenie do bibliotek) rozwiązanie jak w AMERICAN CIVIL WAR pozwala każdemu na świadomy udział w tej wojnie. Przygodówki czy strzelaniny tworzą nastrój same sobą. W grze wojennej, jeżeli nie jest to symulacja jednego żołnierza lub drużyny, nie widać nic oprócz suchych rzędów liczb, kwadratów oddziałów.



AMERICAN CIVIL WAR



(panceme, drewniane, transportowce) korzystając z punktów produkcji otrzymywanych co miesiąc. Oprócz tego warto zadbać o mięso armatnie dokonując odpowiednich wpłat i ogłaszając co trzy miesiące dramatyczne apele.

Południe oprócz pieniędzy posiada jeszcze liczne zapasy bawełny, które należy transportowcami przewieźć do Europy by otrzymać za nie zapłatę. I tu rodzi się pierwszy obszar walki, ponieważ Południe stara się dostarczać towar do Europy, a Unia powinna na to odpowiedzieć blokadą portów Konfederacji.

Z produkcją i bawełną związany jest transport kolejowy, w który należy inwestować by móc przerzucać większe ilości pieniędzy i bawełny między trzema teatrami działań, na jakie podzielono wówczas Stany.

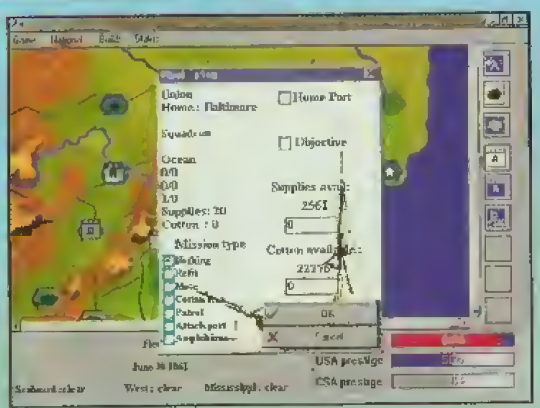
Ostatnim zastosowaniem punktów ekonomicznych jest budowa umocnień i baterii nadbrzeżnych, wystarczy kliknąć na miejscowości prawym przyciskiem myszy.

WOJSKO

Armia składa się z brygad piechoty, kawalerii i artylerii. Gracz decyduje o typie uzbrojenia, miejscu wystawienia jednostki i ewentualnym przydziale do dywizji lub korpusu. Kolejnym szczeblem dowodzenia jest właśnie dywizja lub korpus (w grze traktowane równorzędnie), a następnie armia. By wystawić daną jednostkę trzeba mieć oficera danej rangi. Można ich do woli promować na coraz wyższe stanowiska, tak więc nie ma się co niepokoić, że nam ich zabraknie.

Dywizją lub korpusem można dowodzić samodzielnie – przeciągając myszą po planszy (pokazują się strzałki) lub też dowodząc jednostkami poprzez szczebel armii. Każda dywizja, korpus, armia ma własne menu, dzięki któremu możemy ustalić priorytet zaopatrzenia (wszystko kosztuje), rodzaj marszu, metodę zaopatrywania się oddziałów (wozy, obóz, rabunek), jego źródło, rodzaj działania (odwrót, obrona, marsz), stację docelową przy podróży koleją.

Bardzo wygodnym rozwiązaniem jest dowodzenie całą armią. Poprzez jej dowództwo wyznaczamy wszystkie powyższe wskaźniki oraz ustalamy cel działania. Dalej zaś rzeczy toczą się własnym torem. Odpowiedni dowódcy, mniej lub bardziej udatnie wykonują nasze polecenia. Owszem możemy ingerować, ale raczej psuje to zabawę – prawda jest przecież taka, że wpływ najwyższego kierownictwa państwa na działania i walkę poszczególnych dywizji i korpusów był prawie żaden.



Flotą dowodzi się analogicznie z tym, że zaopatrzenie trzeba jej przydzielić ręcznie oraz szczegółowo określić rodzaj i cel działań. Szczególnie strona Unii ma tu dylemat nie lada. Ilość zaopatrzenia przydzielana flocie jest wskaźnikiem długości wykonywania danego polecenia bez możliwości jego zmiany. Gdy chcemy zablokować porty Konfederacji by uniemożliwić wywóz bawełny, musimy uważać by nasze okręty nie tkwiły miesiącami przy pustych portach, ponieważ wróg może zmienić miejsce stacjonowania.

WALKA I PORADY

Walka taktyczna sprowadza się, do kilku udanych odgłosów, pokazania przez komputer twoich sił i domniemanych wroga (bez podania przybliżonej liczebności – to chyba już przesada). Gracz wybiera ponadto natężenie walki.

Podstawą boju jest morale. Nie jest ważne jakie straty liczebne się ponosi – ważne jaki jest poziom ducha żołnierzy. Nieliczna jednostka czasem potrafi utrzymać się na polu walki i zająć miasto przeciwnika, podczas gdy większa jednostka wstrząśnięta lub rozbita ujdzie w pośpiechu. Dla podniesienia morale dobrze jest wstrzymać działania i potrenować poprzez dowódców armii poszczególne dywizje i korpusy.

Ale tu uwaga. Niekiedy zgodnie z własnym rozsądkiem korpusy cofają się, mimo że morale jest jeszcze całkiem dobre, a od zwycięstwa dzieli nas tylko krok. Wtedy należy ręcznie ustawić ADVANCE jako rozkaz dla jednostki.

W każdej armii powinna się znajdować dywizja kawalerii, która szybkim marszem zajmie pomniejsze miejscowości. Ponadto kawaleria jest najlepsza do działań samodzielnych na tyłach wroga – odcinając mu drogi zaopatrzenia. Bowiem zaopatrzenie jest po morale kolejnym istotnym czynnikiem w walce (ma wpływ na morale i zmęczenie). Można to wykorzystać dla odniesienia zwycięstwa. Zajmując kolejne miasta pozbawiamy wroga punktów produkcji i zaopatrzenia. Gdy działa zbyt natarczywie i śmiało naciera trzeba mu koniecznie odciąć zaopatrzenie robiąc rajd kawalerią na jego tyły.

Jednym z najważniejszych działań wydaje się być jednak zajmowanie kolejnych miast, do których przenoszą się rządy przeciwnika. Prestiż pryska im wtedy jak bańka mydlana. Działania przeciw takiemu celowi sprawiają przy okazji, że walka tak naprawdę skupia się na jednym froncie i przypomina fale morskie. Najpierw nacierają oni, natykają się na naszą obronę. Tracą morale bardziej niż my, dlatego po krótkim postoju kontratakujemy wszystkimi siłami i jeżeli będziemy mieli szczęście, zajmiemy jeden z wielu wrażych grodów.

BUŁAWA Z PLECAKA

ACW pokazuje w prosty sposób wojnę od strony ekonomiki państwa, gospodarowania zasobami materialnymi i ludzkimi. W unikalny sposób stara się uniknąć ręcznego sterowania walką, wpływu gracza na wszystko i wszystkich. Tym niemniej jest tu parę niedopuszczalnych błędów.

W znakomity sposób oddano różnice między walczącymi stronami. Lecz nie uwzględnienie centrów produkcji na mapie (ale nie produkcji zamówionej przez nas, ale np. hut) powoduje, że Richmond po przeniesieniu stamtąd stolicy nie ma dla nas zbyt wielkiej wartości, a przecież były tam jedyne na Południu zakłady metalowe.

Również w dziedzinie polityki wewnętrznej i zagranicznej gracz ma niewiele do powiedzenia. Ot, co jakiś czas pokornie wysłuchuje się komunikatu albo dokonuje drobnego wyboru. To nie satysfakcjonuje.

Należy jednak oddać sprawiedliwość, że konsekwencja i sposób przedstawienia przebiegu działań w skali strategicznej zasługuje na uwagę i gra ta warta jest polecenia tym wszystkim, którzy kochają w grach sterować pojedynczym strzelcem po to, by spokornieli i przyswoili sobie nieco rzeczywistości.

Berger

Interactive Magic'96
PC WIN 3.1, WIN 95 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 23 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany Dystrybutor MarkSoft (PC CD)
zapowiedź: wrzesień

W zmaganiach ludzkości bywają bitwy wielkie, ale mało znaczące oraz bitwy małe ale doniosłe. Są i takie, które z racji wielkości i wagi, nagromadzenia emocji i nadziei zapisują się na trwałe w annałach kronikarzy i sercach romantyków. Taką bitwą jest z pewnością Waterloo. I to nie tylko dla Francuzów czy Anglików, ale i dla nas Polaków. Wielkość i wspaniałość genialnego Korsykanina zostały tu pogrzebane. Na długie lata Francja została odarta z czci i honoru, a nasi rodacy z nadziei na wolność z rąk Cesarza.

Epoka napoleońska rzadko gości na monitorach komputerów. Są tego co najmniej dwie przyczyny. Po pierwsze, autorami, producentami lub odbiorcami gier komputerowych są zazwyczaj Amerykanie, których z początków XIX wieku interesuje co najwyżej wojna amerykańsko-angielska. Po drugie, zrobienie dobrej gry napoleońskiej to sztuka nie lada. Nie wystarczy zastosować metody kamienia, papieru i nożyczek jak w wielu grach o II Wojnie Światowej.

Epoka napoleońska była specyficzna dlatego, że parametry techniczne, świadomość dowódców, sztuka wojenna osiągnęły pełną harmonię. Wszystko było ważne, żaden z rodzajów broni nie ustępował innemu. Piękno mundurów sąsiadowało z brutalnym atakiem na bagnety i spokojnymi salwami lekkiej piechoty. Szarże kawalerii przeplatały się z finezyjnymi manewrami okrążającymi. Nie tylko taktyka osiągnęła apogeum (z dorobku epoki korzystano jeszcze w czasach I Wojny). Stało się tak również ze sztuką operacyjną.

Dlatego, by oddać to bogactwo trudno jest zdecydować się autorom gier na wybór najważniejszych elementów, tak by w grę można było zagrać. Wydawało się, że dobrze się stało, iż to TALON SOFT wydaje grę o Waterloo. GETTYSBURG (SS'33) ludził, że autorzy poradzą sobie, a możliwości komputera zdawały się dawać gwarancję sprostania wszelkim wymogom. Cóż...

NIECH ŻYJE CESARZ

W dniu 1 marca 1815 r. Napoleon I tryumfalnie wylądował na francuskim brzegu uciekając z Elby. Powitał go lud i wojsko. Rozpoczęła się epopeja Stu Dni. Napoleon sprawnie zebrał 200 tysięcy żołnierzy by odeprzeć Koalicję. Do boju wyruszył ze 120-tysięczną Armią Belgijską. Wspaniale przeprowadzony manewr omal nie doprowadził do zniszczenia armii pruskiej Blüchera. W dniu 18 czerwca 1815 r., na polach Waterloo Napoleon miał nadzieję zniszczyć armię Wellington'a. Gdyby nie kilka niesprzyjających okoliczności i nieuchronność procesów dziejowych i wojskowych, z pewnością by wygrał.

Jednak marszałkowie nie mieli już tej werwy, kawaleria tych koni, piechota tej zajadłości. Po stronie przeciwnika przewagę rodził brak wyobraźni (w połowie bitwy Wellingtonowi została połowa ludzi na polu bitwy, a się nie wycofał), determinacja, kilka sztuczek taktycznych, strzelcy i spora doza przypadku.

Bitwę rozpoczęły salwy artylerii francuskiej i pomocniczy atak na Hougomont. Główny jednak atak ruszył w centrum i na prawym skrzydle na kierunku żywopłotu. Jądro krzepliwości bitwy wokół zamku spowodowało niepotrzebne rozwinięcie pomocniczego kierunku w poważną utarczkę. I to bynajmniej nie z kilkoma strzelcami angielskimi jak to się powszechnie przyjmuje, ale z gwardią angielską. Na prawym skrzydle francuskim rozgorzał zacięty bój. Gdy przyszli Prusacy, walka była już prawie rozstrzygnięta.

Wielokrotnie przeprowadzane symulacje przebiegu bitwy i analiza terenu, na którym się odbywała – dowiodły słuszności założeń planów obu stron. Jeżeli kłoś popełnił błąd to raczej Wellington (zbytnia bierność w obronie, niedostateczna ingerencja w przebieg walki, błędy w rozstawieniu wojsk itp.).

Po przygotowaniu ogniowym artylerii, dramatycznych atakach piechoty, przeciwnatarciach kirasjerów, a wreszcie ostatnim beznadziejnym szturmie gwardii (notabene atakowały w ostateczności tylko trzy bataliony) – gwiazda Bonapartego zgasła. Epoka rewolucji, romantycznych uniesień i krwawych bitew ustępowała czasom kupczyków i fabrykantów, dorobkiewiczów i wydrwigroszy. Ludzi o czystych rączkach z zimną krwią trujących wielkich tego świata (których geniuszu anglosaskie mózdżki zwycięzców nie mogły ogarnąć).

ŁINDOŁSOWY GENERAŁ

Od dawna przywykliśmy do tego, że pod Windows nic wielkiego nie może się zdarzyć (poza kampanią reklamową). Dziś to już oczywiście prastara legenda. Najlepszym dowodem jest seria BATTLEGROUND ukazująca coraz to nowe oblicza, przerzucająca się z epoki w epokę, ale zachowująca ten sam przyjazny interfejs.

W trzeciej części serii możemy wcielić się w postać Napoleona lub jego przeciwników i próbować odwrócić (lub zachować) koleje losu pokazując cały swój kunszt taktyczny. Celem bitwy jest oczywiście wyniszczenie przeciwnika oraz zdobycie odpowiedniej liczby punktów.

WATERLOO nie różni się zbytnio od poprzedniczek. Jedynym novum jest dodanie jeszcze jednego planu 3D, lepszy obraz w maksymalnym zbliżeniu 3D oraz możliwość regulacji przewagi którejkolwiek ze stron w chwili rozpoczynania gry.

Dzięki lepszej gratice w maksymalnym powiększeniu możemy wyłączyć widok podstawek żołnierzyków i oto przed nami ukaże się pole bitwy znane graczom figurkowym – barwne, wierne w szczegółach umundurowania. Dla graczy zaprzyjaźnionych z planszowymi grami jest rzut 2D (mało tego – żetony z postaciami możemy przekształcić w żetony jednostek oznaczone symbolami wojskowymi – coś dla badaczy NATO-wskich wydawnictw).

Każdy z trybów obrazu ma swoje wady i zalety, każdy też można oswoić do właściwego mu obszaru pracy. Obraz 2D najlepiej nadaje się na fazę wydawania rozkazów, ruchu. W walce nie ma to jak zbliżenie w 3D, a dodatkowo przezycia estetyczne wzbogacają (nie rzucające o matę – to prawda) filmiki towarzyszące walce ogniowej i walce wręcz.

FAZY, ETAPY

Gra jak każda klasyczna planszówka rozgrywania jest na heksach (siatka sześciokątów nałożona jest na autentyczną mapę po to by ułatwić określanie położenia jednostek). Całość rozgrywki ujęto w fazy: ruchu, obronną przeciwnika, ognia własnego, szarży, walki wręcz itd. Nowością jest wprowadzenie możliwości podejmowania pewnych działań wyłącznie w obronnej fazie własnej. Ciekawie przedstawia się także wprowadzenie fazy szarży kawalerii, co zwiększa dynamikę rozgrywki i nie daje kawalerii automatycznej przewagi w walce po zwykłym ruchu.

Tak jak w poprzednich grach tego systemu nie musimy wszystkiego wykonywać sami. Po pierwsze możemy wybrać, którymi jednostkami będziemy bezpośrednio dowodzić. Po drugie zawsze możemy zdać się na komputer w każdej fazie gry. Wybór przycisku AI spowoduje, że oddziały same będą decydować o swoich pryncypiach (bardziej fair w stosunku do komputera).

GORZKIE ŻALE

Gra opiera się na założeniu, że dominujące w walce jest morale i zmęczenie. Straty liczebne są powiązane z tymi dwoma i raczej na nie wpływają niż stanowią byt samodzielny. Warto więc przeciwnika ra-

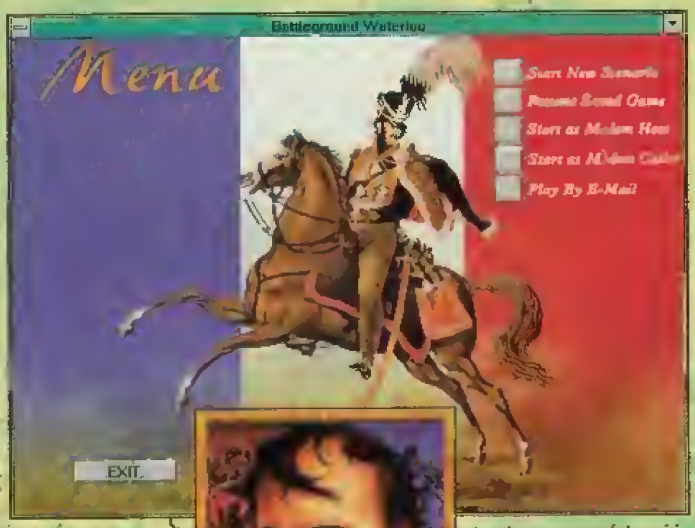
Talon Soft/Empire'96
PC Windows 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
Autoryzowany dystrybutor
Bestsoft (PC CD) 122 zł

czej zmęczyć lub zdemoralizować niż wybić do nogi.

Autorzy gry uczynili z WATERLOO hymn pochwalny dla tyraliery. To ona zdaje się rządzić i dominować na całym polu walki. Można ją wydzielać z oddziałów i znowu łączyć. Odporna na ogień, słaba w walce wręcz jest świetna do osłony, walki ogniowej, utrudniania przeciwnikowi życia. Trzeba jednak przy tym od razu wywalić kawę na ławę.

Niepokój budzi też rozdział punktów morale między jednostki. Francuskie wydają się być zbyt osłabione w porównaniu z anglosaskimi. Sposobów na pokazanie prawdziwego obrazu walki nie można szukać w tak prymitywnej hochsztaplerce.

Jednym z ostatnich zarzutów w stosunku do WATERLOO (ale to już koneserowate czepiactwo) jest nie rozróżnienie jednostki co do



WATERLOO
BATTLEGROUND 3

Oto przykład człowieka który cierpiąc na kompleks małego ptaszka pociągnął na śmierć miliony. Dla dobra ludzkości powinno się takich kurdupli rozstrzeliwać.

Gra zachowała algorytmy z GETTYSBURG. To co tam było świetne i odpowiadało prawdzie historycznej, w WATERLOO śmieszy lub drażni. Z jednej strony atak kolumny przeważnie znosi tyralierę, ale już np. atak tyraliery na rozbitą (ROUTED) tyralierę, mającą maksymalną ilość punktów zmęczenia często nie przynosi zwycięstwa. Coś nie tak!

Do zupełnej furii doprowadza, gdy kilka świeżych kolumn atakuje bez powodzenia wykończone resztki piechoty wroga. Kropkę nad „i" stawia fakt, że kirasjerzy nie są często w stanie wygrać z lekkimi dragonami angielskimi. To zgroza przy równych siłach i takim samym zmęczeniu jednostek.

Przesadne przywiązanie do walki ogniowej czyni z tej gry obraz bitwy z wojny secesyjnej tylko toczonej w napoleońskich mundurach. Kilka świetnych pomysłów i rozwiązań niweczą beznadziejne algorytmy walki – tak ogniowej jak i wręcz. Autorzy tego nie przemyśleli. Stąd też efekty walki ogniowej są częstokroć za silne, a walki wręcz odwrotnie (choćby były tylko w warstwie moralnej).

Zdziwienie budzi też (w grze komputerowej) tak prymitywne rozwiązanie walki kawalerii – czy naprawdę szarża w fazie ruchu jest gorsza od szarży w fazie szarży – widać tu sztuczny podział spowodowany przerażeniem przed zbyt wielkim skutkiem ognia. Ciekawe co z obronnym ogniem czworoboku tuż przed starciem z szarżującymi jeźdźcami?

Gra nie jest trudna i dlatego gracz zorientuje się po kilku chwilach co i jak robić. Kapitalne znaczenie w grze ma artyleria. Komputer boi się jej panicznie. I słusznie – bo nasz atak na bateię wroga zakończy się niechybnie stratą połowy sił batalionu. Ponadto kilka rozstawionych baterii koncentrujących ogień na jednym punkcie rychło oczyszcza to miejsce z oddziałów wroga, które ubiegają w panice z pola.

Na małą skuteczność w wielu wypadkach ataków wręcz jest radą w łączeniu broni. Zagrożenie przez posiadania szyku oraz jej zdemoralizowania. Przy dzisiejszych mocach obliczeniowych sprzętu jeszcze jeden wskaźnik nie spowolniłby szybkości działania komputera. A rzecz jest ważna – bowiem oddziały z lada powodu (i słusznie z jednej strony patrząc) tracą spoistość szyku.

GARŚĆ PORAD

atak kawalerii powoduje, że wraża piechota ustawia się w czworobok, a wtedy dobrze jest mieć pod ręką artylerię.

Szczególnie dokuczliwe są linie tyralierów, dość odporne na ogień. Kilka szarż kawalerii powinno je zmieść z pola, ale to należy robić tylko w ostateczności – kawaleria szybko traci siły, a jest zbyt cenna.

Na koniec nie trzeba nikomu tłumaczyć, że linia nadaje się dobrze do strzelania, a kolumna do walki wręcz, chociaż w grze trudno wyczuć tę różnicę. Podobnie ogień w bok oddziału nie powoduje, wbrew zapewnieniom autorów, nadzwyczajnych skutków.

KCIUK DO GÓRY

Odtworzony obraz pola walki nie do końca odpowiada w swej wierności realiom. Również odtworzenie organizacji obu armii w bitwie pozostawia wiele do życzenia (wyraźne błędy w kilku jednostkach) – dziwny skład gwardii pieszej, jednolite brygady u Hieronima (sama lekka lub liniowa piechota). Oparcie się na jednej lub dwóch pozycjach książkowych nie wystawia autorom dobrego świadectwa.

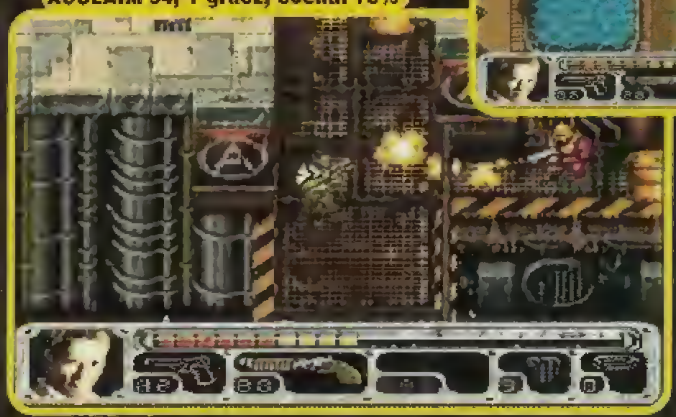
Tym niemniej, gdy spuści się nieco z tonu, zapomni o tym, że oczekując symulacji WATERLOO otrzymujemy do rąk grę WATERLOO, rzecz nie przedstawia się tak najgorzej. I choć ciśnie się na usta hasło Pejotla: Niech Amerykanie robią gry o sobie bo tylko to im jeszcze wychodzi – spuśćmy zasłonę na błędy i głupstwa w grze i rozkoszujmy się czarem epoki, którego nie dane nam było zaznać od czasów FIELDS OF GLORY.

Berger

TRUE LIES

ACCLAIM'94, 1 gracz, ocena: 75%

Film „Prawdziwe Kłamstwa" z Arnoldem Schwarzeneggerem zarobił kupę kasy. A że kojarzy się każdemu z porcją świetnej zabawy, doczekał się zręcznościowej adaptacji na SNESika.



Wydana pod tym samym tytułem gra jest ciekawą chodzoną strzelaniną przeznaczoną dla jednego gracza. Na 10 poziomach zawarto mnóstwo dobrej zabawy, której naczelną zasadą jest wykonanie zadania zleconego na początku poziomu. Oczywiście realizacja będzie utrudniona przez setki uzbrojonych po zęby bandziorów, którzy czyhają na twoje życie.

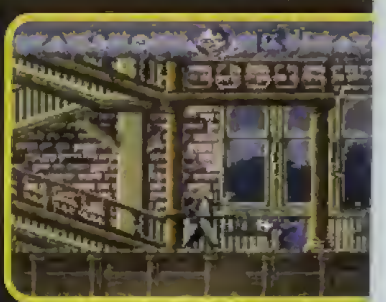
W myśl zasady, że najlepszą obroną jest atak, rozwalaj każdego z dziką rozkoszą, zanim on zdąży się zorientować. W przeciwnym wypadku grozi ci kolnięcie w nerę pociskiem. Na szczęście posiadasz spory pasek energii, który jest w stanie przyjąć kilkanaście takich przykrych poczęstunków.

Jak na dobre strzelaniny przystało, TRUE LIES umożliwia ci odnowienie energii poprzez znalezienie apteczki i lepszej broni. Wybór broni ograniczony jest do zwykłego pistoletu, uzi, shotguna i miotacza płomieni. Najlepszy jest oczywiście sprzęcik na benzynę. Jedno opsikanie koleżki takim płomieniem równa się natychmiastowemu zgonowi w przeciwieństwie do broni na ostrą amunicję. Aby powalić wroga na dobre, musisz mu wpakować w klatę aż trzy ołowiane kulki. W tym przypadku rządzi shotgun!

Pamiętaj aby uważnie gospodarować amunicją, która podobnie jak życie kończy się. Uzupełnie-

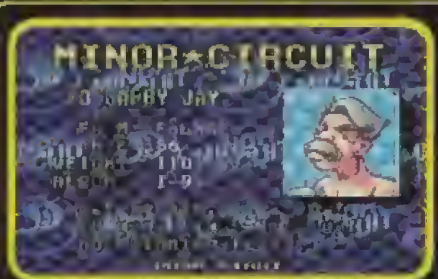
WARLOCK

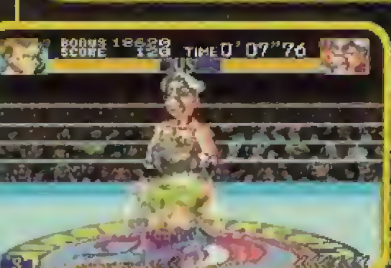
W grze WARLOCK wcielasz się w postać czarodzieja-wojownika, który obdarzony jest kilkoma nieprzeciętnymi cechami. Po pierwsze potrafi dobrze chodzić, biegać, skakać, czarować i strzelać z rąk piorunami (zupełnie jak Raiden). Aby czarować musisz znaleźć odpowiednie czary, które uaktywniasz po wciśnięciu FIRE. Ile akurat posiadasz czarów i jak wiele energii jeszcze ci pozostało, informują wskaźniki umieszczone w górnej belce.



Do przebycia masz dziewięć zróżnicowanych poziomów z ogromną plejadą demonów, smoków, potworów i mrocznej scenerii. Sterowana postać porusza

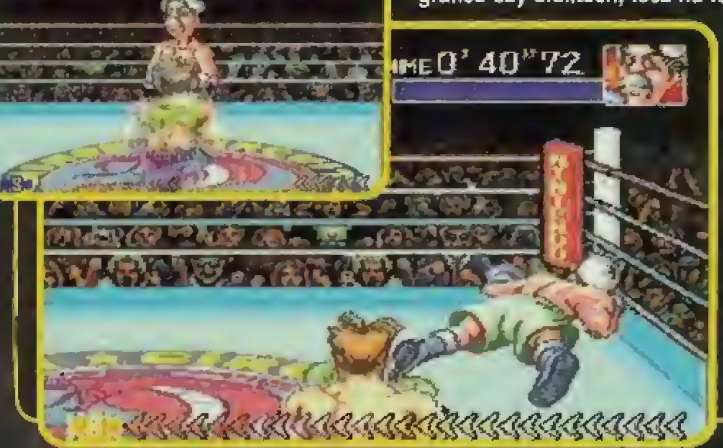
SUPER PUNCH-OUT





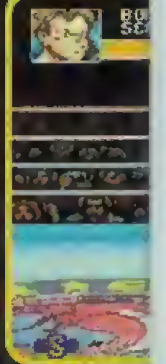
Boks to sport dla prawdziwych mężczyzn! Oczywiście tak długo, jak się go ogląda w telewizji. Ale nie o to chodzi. Było już wiele boksów na praktycznie każdą platformę, ale muszę przyznać, że najbardziej spodobał mi się SUPER PUNCH-OUT, pomimo niemożności grania w dwie osoby. Zadziwia mnie świeżość tego tytułu przy dwóch latach na karku.

Wysoka jakość gry nie polega na doskonałej grafice czy efektach, lecz na fenomenalnie wysokiej młodności. Krótkie niepowodzenia nie zniechęcają do dalszych prób. Wręcz przeciwnie, zmuszają do walki bez oznaki znudzenia i zażenowania.



Gra udostępnia dwa tryby prania się po gębach. Mistrzostwa – czyli sukcesywne trzepanie po ryjach aż do nieprzytomności lub walkę na czas. Zarówno mistrzostwa jak i pojedynki na czas odbywają się w trzech klasach. Przejście do wyższej umożliwia rozwalenie każdego pięściarza w klasie, w której akurat walczysz.

Walka ukazana jest w doskonały sposób. Stoisz sobie twarzą do przeciwnika. Twój zawodnik, jako ten bliżej ekranu jest więc odpowiednio zmniejszony w przeciwieństwie do przeciwnika. Umożliwia to idealny przegląd sytuacji, grę na uniki, zwody i przewidywanie ciosu. Każdy bokser ma swój specjalny cios, ulubione rozpoczęcie ataku i czułe miejsce. Jednak odkrycie tych wszystkich tajników zajmuje wiele czasu.



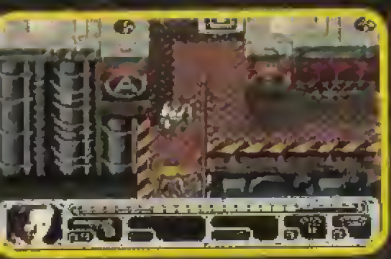
Do dyspozycji masz tylko jednego pięściarza i aż 16 przeciwników w czterech klasach. Czwarta jest ukryta i ujawnia się dopiero po przejściu trzech pierwszych. Masz do dyspozycji cztery ciosy normalne i trzy bloki. Gdy gościu jest na krawędzi knock-outu, to możesz po zapaleniu się w dole ekranu wskaźnika użyć kolejnych czterech, dla odmia-

Gry dostarczył: American Computers & Games

SUPER NINTENDO

niem arsenału są granaty i miny. W grze aż roi się od cywilów. Jeden przypadkowy strzał i po tobie – jesteś oddelegowany na emeryturę, czyli powolną śmierć.

Wicik

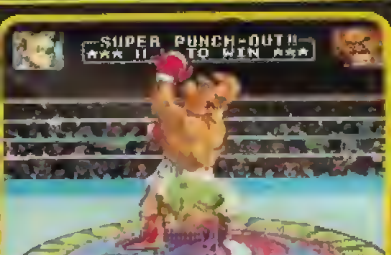


się we wszystkich kierunkach i jest stosunkowo mała. Powoduje to pewną uciążliwość i niewygodę w pojedynkach z dużymi bestiami.

Gra posiada fajną oprawę graficzną i dźwiękową, dobrą fabułę ale miodności jak na lekarstwo. Po pewnym czasie odczuwa się nudę wywołaną monotonią planszy. Pomieszanie wątków decyzyjno-przygodowych z klasyczną platformówką nie wyszło na dobre.

Wicik

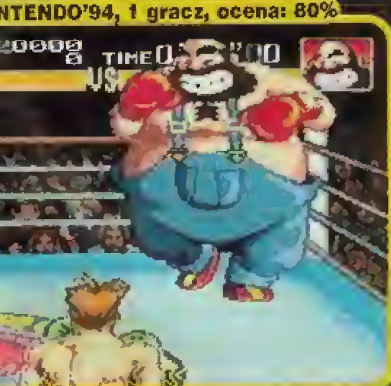
ACCLAIM'94, 1 gracz, ocena: 65%



ny megaciosów. Powalają one nawet największego twardziela na deski.

Wicik

NTENDO'94, 1 gracz, ocena: 80%



gry tv & konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Panie i panowie, PlayStation już w sklepach i hurtowniach! Cena poniżej 10 mln! Brawo, tak trzymać – konkurencja z Saturnem jest ostra.

Firma BobMark, dystrybutor produktów SEGA w Polsce poinformowała nas o niecodziennym konkursie organizowanym dla wszystkich graczy żądnych mocnych wrażeń. Spośród wszystkich tych, którzy przyślą do firmy zapis video wyścigu na drugim torze w grze SEGA RALLY, staną do finałowego wyścigu, w którym główną nagrodą będzie prawdziwy samochód!!! Szczegóły w następnym numerze.

Gulash

KILKA CHEATÓW...

● ALIEN TRILOGY (PSX)

Możesz udać się do dowolnego poziomu wpisując jako hasło GOLVLXX, gdzie XX to numer poziomu (np GOLVL11). Potem Accept, Quit i Start Game... jedyny problem to fakt, że masz tylko pistolet.

● RIDGE RACER REVOLUTION (PSX)

CHEAT1: Trzymaj DÓŁ, L1, R2, TRÓJKĄT, SELECT podczas bootowania gry. Zestrzelisz wszystkich, samochody będą mieć wielkie koła!

CHEAT2: Nie wciskaj nic podczas GALAGA, przeczekaj. Dostaniesz Secret Bonus i na ekranie OTHER będziesz mógł wybrać porę dnia. Oczywiście, gdy zwyciężysz na trzech trasach pojawią się kolejne trzy, a później czarny samochód.

● GEX (PSX)

Spauzuj grę, wciśnij i trzymaj R1, stukaj:

Nieskończone życia – Góra, Kółko, Trójkąt, Dół, Prawo, Kwadrat, Dół

Fire Balls – X, Góra, Prawo, Góra, Prawo, Prawo

Ice Balls – Kółko, Kółko, Lewo, Dół, Kółko, Góra, Prawo

Super Jump – X, Kółko, Góra, Góra, Dół, Prawo, Prawo

Nietykalność – X, Kwadrat, Dół, Dół, Góra, Dół, Prawo

● VIRTUA COP (SAT)

SEKRETNE OPCJE: gdy pojawi się logo SEGA, trzymaj C i wciskaj: Góra, Dół, Lewo, Prawo. Poczekaj na logo AM2 i gdy się pojawi trzymaj C i wciskaj Dół, Góra, Prawo, Lewo, Góra, Góra, Lewo, Prawo. W Options masz całą kupę nowych opcji, m.in. MIRROR MODE!

WYBÓR BRONI: Spauzuj grę i wciskaj: A, C, Y, A, X, Y, C, B, C, A, Y. Następnie trzymaj A,B,C i odpauzuj grę. Teraz kiedy wciśniesz podczas gry PAUSE wciskając LEWO zmieniasz broń.

CZY WIESZ, ŻE...

● Podczas premiery Nintendo 64 w Japonii sklepy przeżyły prawdziwy szturm. Pierwszego dnia sprzedano ponad 300 tys. egzemplarzy tej superkonsoli. Pierwszy tydzień sprzedaży zakończono wynikiem 500 tysięcy. Pobito tym samym wszystkie rekordy!!! W momencie startu dostępne były AŻ TRZY gry. Zgodnie też z zapowiedziami, KAŻDA osoba kupiła grę SUPER MARIO 64 (500 tys!) zaś pozostałe dwie gry (PILOT WINGS 64 i logiczna gra SHOJI) schodziły w stosunku 40% i 10%. WOOOOOOOW!!! To początek prawdziwej manii!!! Można zamówić sobie Nintendo 64 z Anglii, płacąc ok. 500 funtów (20 baniek) za konsolę i SUPER MARIO 64 (gra uznana za najlepszą od początku świata!!!). Cenowy horror! Ale i tak już nie mogę się doczekać!!!

● Tymczasem europejska premiera Nintendo 64 została po raz kolejny przesunięta. Musimy poczekać aż do 1997 r. NINTENDO planuje sprzedać 3.5 miliona konsol do końca roku 1996 w Japonii i nieco ponad 1 milion w Europie.

● WORMS doczeka się wersji na Jaguara. Chłopaki z TEAM 17 mówią, że 18 miesięcy temu oferowali grę firmie ATARI jako EXCLUSIVE (czyli gra mogła ukazać się tylko i wyłącznie dla Jaga), lecz bossowie firmy nie byli przekonani w 100 procentach. Śmieszne, co?

● SEGA otworzyła oddział firmy, który będzie zajmował się konwersjami z Saturna na PeCeta. Za miesiąc będę miał przyjemność pastwić się nad ich pierwszym dziełem, grą VIRTUA FIGHTER PC. Do końca roku obiecują jeszcze następujące tytuły: BUG, PANZER DRAGOON, VIRTUA COP, DAYTONA USA i SEGA RALLY. Znakomite posunięcie ze strony SEGI, jednakże wszystkie gry będą wymagać Windows'95 i procesora co najmniej Pentium 90. No i będą w 256 kolorach, i będą się wlec... w każdym razie będą.

● Wyniki wyścigu sprzedaży. W Japonii prowadzi SEGA, która sprzedała już 3 MILIONY konsol Saturn. SONY depcze po piętach z wynikiem 2.7 MILIONA. W USA sytuacja ma się nieco odwrotnie, SONY prowadzi z wynikiem 1.3 MILIONA PlayStation, zaś SEGA sprzedała 900 TYSIĘCY konsol SATURN.

● Już niedługo SONY wypuści w Japonii CZARNE PLAYSTATION, dzięki któremu użytkownicy będą mogli pisać własne programy. Zestaw będzie składać się z konsoli, karty do PeCeta i ogromnej biblioteki procedur. Cena – około 1200 dolarów.

● Nadchodzi DOOM dla Nintendo 64. Grafika zostanie drastycznie podciągnięta, wszystkie bestie będą od nowa wyrenderowane. Ukończona gra będzie zawierała ponad 20 nowych poziomów.

F1 CHALLENGE

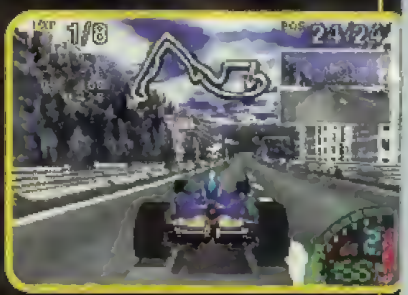
Można wybrać spośród pięciu światowej sławy kierowców. Obecni są następujący panowie: M.Schumacher, H.Katayama, D.Hill, J.Kakkinen, J.Alesi. Oczywiście każdy jeździ pod innym sponsorem.

To najlepszy (i na razie chyba jedyny) konsolowy reprezentant wyścigów klasy FORMULA 1 i zarazem kolejna gra sportowej dywizji koncernu SEGA. W zanadrzu czeka jeszcze HANG-ON, czyli motory (ale o tym kiedy indziej). Chcę tylko powiedzieć, że SEGA bardzo dba o swoich klientów oddając im do dyspozycji cztery rodzaje wyścigów (bo przecież jeszcze jest DAYTONA i SEGA RALLY).

Przed każdym wyścigiem można dostroić bolid według swego uznania. Możemy zmieniać kąt skrzydeł z tyłu i z przodu, wybrać rodzaj opon oraz zadecydować o ilości wlanego paliwa (im więcej tym wolniej).

Do wyboru pięciu światowej klasy kierowców, bolid każdego z nich posiada silnik innej firmy (i to się czuje podczas wyścigu!). Można ścigać się na jednej z sześciu przygotowanych przez projektantów tras (trzy oryginalne i trzy fikcyjne). Odwzorowanie wyścigu jest bardzo dokładne, trzeba odpowiednio jechać i w odpowiednich momentach zwalniać (kto ogląda wyścigi F1 w TV, wie jak specyficznie to wygląda). Każde odbicie się od bandy powoduje kilka cennych sekund straty i uszkodzenie pojazdu. Na szczęście można zjechać do boxu, gdzie sprawni mechanicy nie tylko naprawią uszkodzenia ale (w miarę potrzeb) dolejąpaliwa czy też wymienią dość szybko ścierające się opony. Box znajduje się przy linii START/META po prawej stronie.

Do grafiki nie można się przyczepić, może tylko do drobnych spowolnień. Bogactwo tekstur na pierwszy rzut oka nie jest aż tak widoczne jak w SEGA RALLY, tekstur jest jednak dużo, a animacja płynniejsza niż w DAYTONA USA (po wyłączeniu lusterka). Wszystkie prawdziwe trasy zostały przygotowane w oparciu o zdjęcia i mapy, starano się oddać realia wyścigu.



Lusterko może fajnie wygląda, ale gdy jest włączone gra bardzo zwalnia. Lepiej więc się go pozbyć.

Jeśli chodzi o dźwięk to jak na wyścigi jest po prostu w porządku, wycie silników i przyjemna muzyczka.

Wyścigi z pewnością spodobają się wszystkim fanom szaleństwa spod znaku FORMULA 1. Może natomiast być odbierana inaczej przez ludzi, którzy wolą ścigać się innym typem sprzętu.

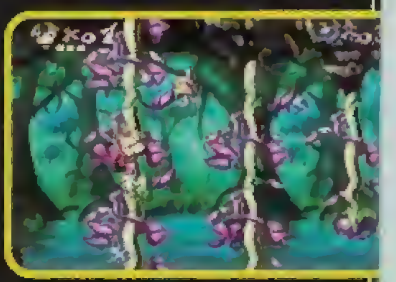
Gulash

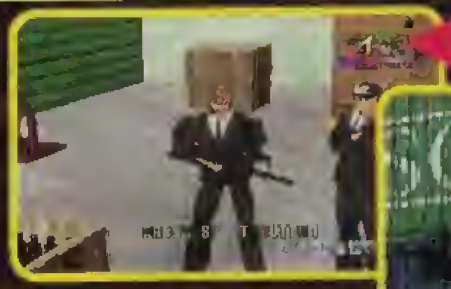
RAYMAN

Przedstawialiśmy już RAYMAN w wersji na Jaguara (SS'32), nadszedł czas na Saturnowego odpowiednika. Od razu widać przewagę nośnika, kompakt po prostu mieści więcej danych niż cart. Tutaj srebrna płytka jest potrzebna do mnóstwa prześlicznych i bardzo kolorowych animowanych wstawek oraz do muzyki, która bez przerwy towarzyszy w naszym queście.

RAYMAN zaś to bajecznie kolorowa (65 tysięcy kolorów) platformówka, która będzie podobać się nawet osobom mającym niewiele wspólnego z grami. Na początku praktycznie bezbronny RAYMAN ma do dyspozycji 60 pełnych bezpieczeństw pomów. W miarę rozwoju akcji otrzymuje różnorakie dodatki, które pomogą mu stawić czoła niebezpieczeństwom. Gra jest dosyć trudna, poziomy bardzo zróżnicowane zarówno graficznie jak i pod względem sposobu ich przejścia i na pewno nie skończysz jej w trzy wieczory. Jeśli więc lubisz platformówki, RAYMAN da ci kilkanaście/dziesiąt godzin niezapomnianej rozrywki!

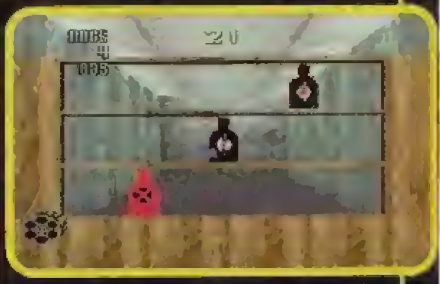
Gulash





Stąd właśnie bierze się zło na ulicach, nielegalny handel bronią. Przestępcy w pierwszym poziomie podobnie jak federalni chodzą w czarnych garniturach

Dwaj bohaterowie gry. Zaraz wcielisz się w postać jednego z nich aby zaprowadzić porządek w Virtualnym Mieście.



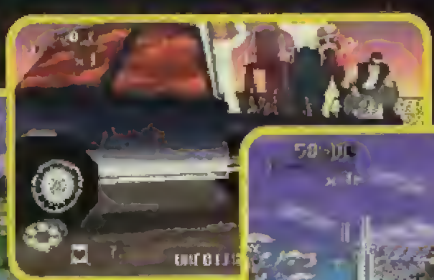
Strzelnica policyjna. Warto zajrzeć przed rozpoczęciem pacyfikacji aby poćwiczyć na celach, które nie biegają, nie skaczą i nie rzucają granatami. Warto także sprawdzić swoją skuteczność (wyświetlana pod koniec każdej rundy w procentach).

Wybór misji. Podpisy pod rysunkami mówią swoje, ja zaś zaręczam, że EASY jest naprawdę łatwy, zaś HARD jest naprawdę trudny.

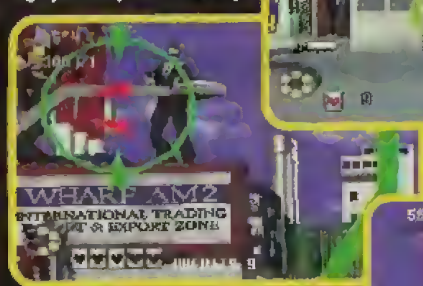
VIRTUA COP

VIRTUA COP nie jest może najnowszym produktem koncernu SEGA (konwersja VIRTUA COP 2 jest już na ukończeniu), jednak pod względem młodności plasuje się w ścisłej czołówce wydanych do dziś tytułów. Wcielenie się w rolę gliniarza jeszcze nigdy nie było tak ekscytujące, w tym przypadku jest to prawdziwa przyjemność.

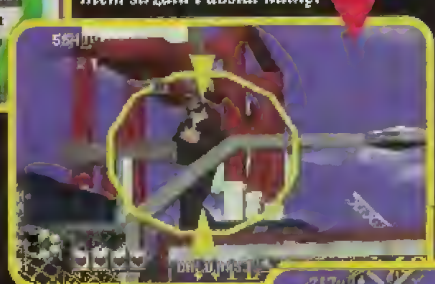
W znakomicie przygotowanym przez magików z firmy SEGA Virtualnym Mieście przestępczość wzrasta w postępie arytmetycznym. Jako członek oddziału specjalnego do walki ze zorganizowaną przestępczością stajesz naprzeciw hordom bandytów, którzy na co dzień strzelają do gliniarzy jak do kaczek. Zadanie jest proste: waląc z klamki szybciej niż przeciwnicy należy dotrzeć do ich zwierzchnika (czyli bossa) i aresztować go.



Ubrani na biało goście to zakładnicy. Nie wolno pod żadnym pozorem do nich strzelać, a jeśli już to poza kacem moralnym czeka jeszcze niemiły bonus w postaci ubytku energii.



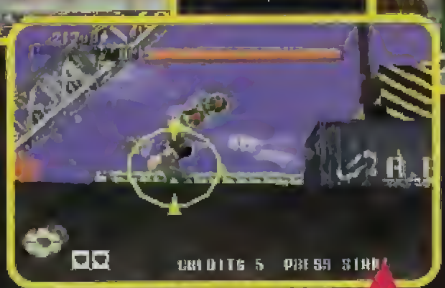
Gliniarz zbyt długo zwlekał z oddaniem strzału i dostał kulkę.



Jeśli podejrzany nie będzie przejawiał ochoty na udanie się do aresztu, cóż... należy go zastrzelić. Cooool, huh?

Na początku Gliniarz dysponuje jedynie standardowym sześciostrzałowcem, później strzelając w beczki lub kraty może odnaleźć lepsze kopyta: MAGNUM, AUTOMATIC, a nawet SHOTGUN, który przebija drewno! Broń ma swój limit strzałów, trzeba więc przeładowywać (strzelając z pistoletu poza ekran, lub używając joypada przyciskając dwukrotnie odpowiedni przycisk).

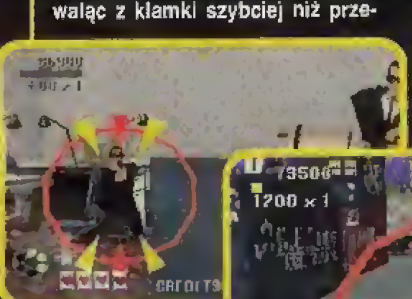
Wal w brązowe beczki, wybuchając zmiatają wszystko w promieniu kilku metrów! W zielone nie masz po co strzelać, chyba że masz MAGNUM 45.

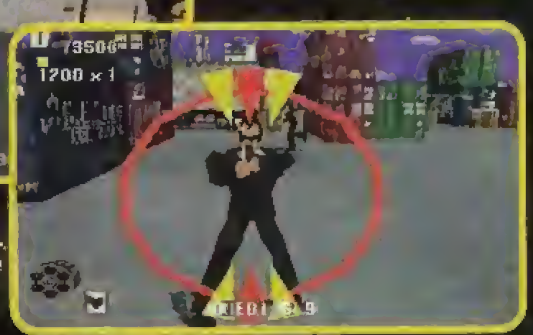


Pierwszy z bossów, KONG. Dla wszystkich jednak jest jedna zasada, zawsze najpierw strzelaj do pocisków, a potem do bossa. Po kilku celnych seriach powinieneś mieć go

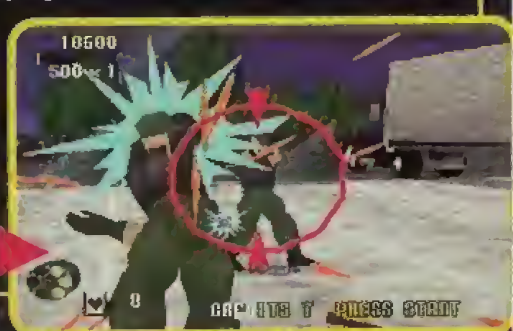
Na razie VIRTUA COP jest po prostu jedyny, i rządzi! Spójrzmy prawdzie w oczy; VIRTUA COP dołącza do „wielkiej trójki!". Wypada tylko czekać na część drugą.

Gulash





Już za chwilę, gdy żółte trójkąty zetkną się z pomarańczowymi przestępca będzie strzelał i nie przestanie aż sam dostanie kulkę.



W dalszych etapach przestępców w czarnych garniakach zastępują wyszkoleni terroryści, ci goście nie żartują! Najpierw strzelaj ile wlezie, a potem się rozglądaj.

ADIDAS POWER SOCCER

Oto najnowsze dzieło chłopaków z PSYGNOSIS, firmy, która uraczyła już nas takimi produktami jak DESTRUCTION DERBY czy WIPEOUT. I tym razem stanęli na wysokości zadania, dorównując, a w niektórych oczach nawet detronizując niepodzielnie panujący FIFA SOCCER. POWER SOCCER został wydany w kooperacji z koncernem ADIDAS, który (podobnie jak podczas EURO'96) reklamuje tu piłkarskie buty o skądinąd znajomej nazwie PREDATOR. W tych butach grają między innymi Gascoigne, Litmanen, Sammer, Hierro. W grze zawartych jest więc mnóstwo filmików pokazujących kontakt tychże butów z piłką (naturalnie Adidasa).

Drużyny można wybrać spośród trzech lig (angielskiej, niemieckiej i francuskiej), w tychże językach dostępny jest komentarz. Można grać w lidze, uczestniczyć w turnieju. Grafika została zrealizowana w modnej technice Motion Capture co zapewnia niezwykłą naturalność ruchów piłkarzy. Warto jeszcze wspo... fenomenie jaki... ntro, mówię wam – ani...

W grze zaw... całą masę piłkarskic... ch w innych soccerach. Można więc wsk... z przeciwnika, łapać go za koszulkę, ... la Adam Fedoruk z Legii, walić z czachy i przewrotki, dryblować, podskakiwać... ufff, prawie zapomniałem o najważniejszym. Wciskając odpowiednie przyciski uderzamy z PREDATOR KICK, po którym bramkarz wpada z piłką do bramki. Jak to zrobić? Pograjcie i sami na to wpadnijcie. Reasumując, POWER SOCCER jest bardzo dobrą, a może i nawet najlepszą symulacją piłki nożnej na PlayStation.

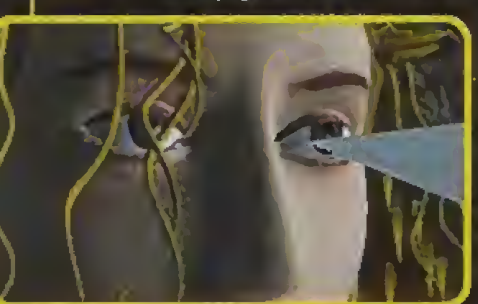
Gulash

Dystrybutor: Lanser

Psygnosis'95, 1-4 graczy, Memory Card, ocena: 90%

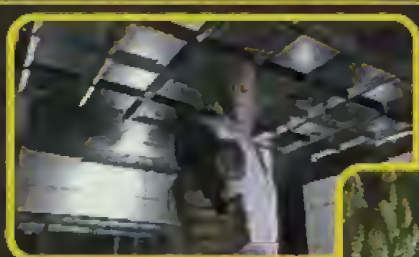
D

Na PlayStation nie ma zbyt wielu przygodówek, rynek konsol pod tym względem jest ograniczony. „D" jest interaktywnym filmem z pogranicza horroru, w całości wyrenderowanym na 3D STUDIO i nie pozbawionym drastycznych, krwawych scen. Kierujesz krokami pięknej Laury, której ojciec oszalał i zamknąwszy się w szpitalu z bronią i zakładnikami rozpoczął rzeź... nie będę opowiadał gry, w każdym razie za niejednymi drzwiami czai się nabity na kolce gnijący trup. Ekstra.



Wersja na PlayStation pracuje w trybie 32 tysięcy kolorów (na PC w 256) i pozbawiona jest przeplotu. Właśnie dlatego „D" na PlayStation zostało wydane na trzech kompaktach (PC na 2). Na koniec dodam jeszcze, że „D" swoją fabułą i wykonaniem potrafi wciągnąć nawet zagorzałego przeciwnika przygodówek. Grę TRZEBA skończyć przed upływem 2 godzin.

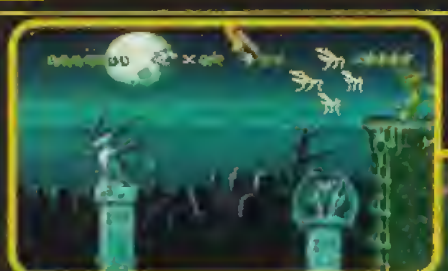
Gulash



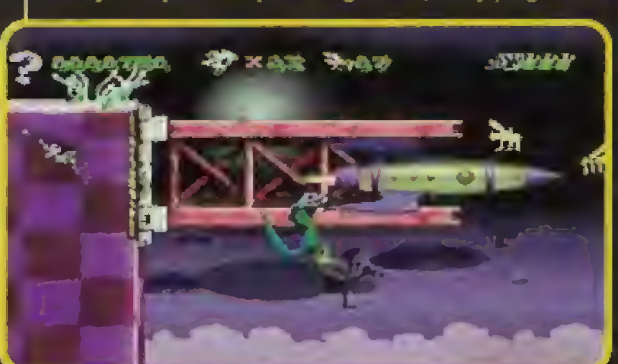
OCENA: 75%, Acclaim 1996, 1 Gracz

GEX

GEX w swej pierwotnej ...ostaci ...azał się na konsolę 3DO ...zarobił pieniędzy dla firmy C...YSTAL ... Nie wydaje się ...dziwże w niedługim ...ie zokonwertowany na PlayStation.



Gex – jaszczur lubiący telewizję pewnego dnia zostaje porwany do wymiaru X przez złego Reza, który pragnie Gexa



Gex ...e wszystkie konwencje bohatera platfo... tego ... fakt, że za pomocą swych pazurów może wspinać się po ...owych ścianach, co daje zupełnie nowe możliwości. Oczywiście jest mnóstwo bajerów w postaci pocisków i znakomicie przygotowanych przeciwników, są bossowie na końcu każdego ze światów.

Muzyka, odgłosy i komentarze są na najwyższym poziomie i znakomicie uzupełniają się ze świetną, przejrzystą grafiką. Miłośnikom gatunku po... EX, to chyba najlepsza pl... ka na PSX. Gra posiada in... języku polskim.

Gulash

w... ch... uczynic sobie z n... s... turalnie, perspekty... kie... m... bu... tecz... dzące... (HOR... I JUNGLE), z... da się z kilku bardzo zróżnicowanych poziomów.

OCENA: 85% CRYSTAL DYNAMICS 96 1 gracz, Memory Card. Dystrybutor: PSX Projekt

RIDGE RACER REVOLUTION

Doczekaliśmy się wreszcie drugiej części rewelacyjnego jak na ole czasy RIDGE RACER (opis SS'33). RIDGE RACER REVOLU- niestety, bardziej rozwi- wszej części niż nową trzy trasy (I kilka przejechaniu tych ie jak w poprzedni- kolejnymi rozwinięcia- rwszej Trasy są trudniej- to bardziej ciekawe. dstawowy zestaw samochodów nie różni się od zaprezentowanego półtora roku temu w RIDGE RACER, jednak po zestrzeleniu wszystkich statków na początku, dojdą nowe wozy.

Usprawnienia w stosunku do części pierwszej polegają przede wszystkim na grafice. Nie ulega wątpliwości, że gra wyświetla więcej klatek animacji na sekundę, jest więcej tekstur, gra jest bardziej płynna i dynamiczna. Dodano bardzo przydatne lusterko wsteczne, w związku z czym można już blokować atakujących znienacka przeciwników. Jest więcej walki na szosie. Kolejnym dodatkiem, za brak którego krytykowany był RIDGE RACER, jest możliwość gry w dwie osoby, niestety jedynie po połączeniu dwóch konsol kablem LINK.

Nie ulega wątpliwości, że RIGDE RACER REVOLUTION jest najlepszym wyścigiem samochodowym na PlayStation i wyprzedza SCREAMER na Pentium 100 pod względem tekstur i płynności o dobre kilka me-

trów (słowa Gawędziarza bez Fail). Jak zaś ma się do SEGA RALLY? Odpowiem w następujący sposób: jeśli ktoś kupił DAYTONA USA, a kilka miesięcy później SEGA RALLY, to będzie miał większy powód do satysfakcji niż osoba, która postąpiła analogicznie z obiema częściami RIDGE RACER. Znając „jedynkę" nie musisz już grać w „dwójkę". Za to jeśli nie grałeś jeszcze w pierwszą część cyklu RR, będziesz przed REVOLUTION modlił się codziennie przez kilka godzin.

Gulash

NAMCO'96, 1 Gracz, Memory Card / Link, Ocena: 90%

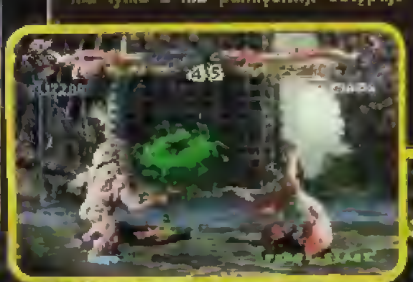
KRONIKA

Z braku miejsca na obszerniejsze recenzje odnotujemy tylko fakt uka- ę na PLAYSTATION trzech mają już swoje odpo- Cetach.

AGE to mordobicie, czą dinozaury. Poświęci- wystarczająco miejsca 29 oraz KOMPENDIUM jednak dodać że wersja oda poziomem graficz- PC 8 MB (a przecież PSX ma tylko 2 MB pamięci!!!). Ustępuje jednak nieco wersji na 16 MB. Dorenderowano intro, poprawiono nieco animację. Można zagrać ale SF ALPHA ani TEKKEN to nie jest.

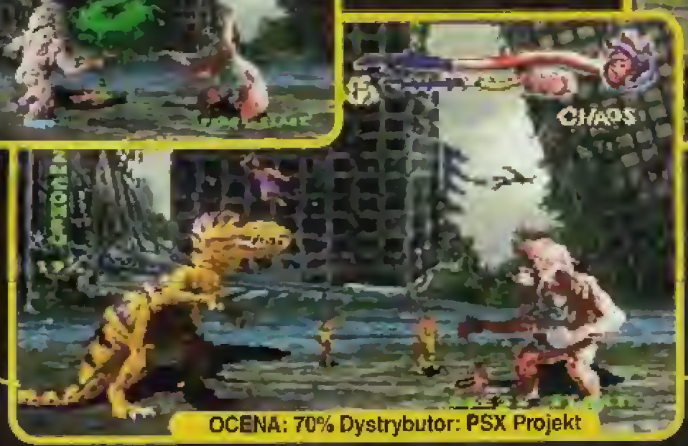
DESCENT (SS'25) to udany klon DOOM, gdzie po podziemnych korytarzach przyjdzie nam latać pojazdem bojowym. O ile jednak w DOOM do ziemi przylepiały nas nogi bohatera, w DESCENT graczowi oddano maksymalną swobodę ruchu. Można zatem ruszać się w górę, w dół, oraz na boki. W stosunku do wersji PC dodano efekt RADIOSITY, który daje odblaski wystrzelonych pocisków i wybuchów na ścianach. Oprócz tego dorenderowano wspaniałe przerywniki i dograno znakomity soundtrack (TYPE O NEGATIVE, SKINNY PUPPY). W sumie unowo-

OCENA: 80% Dystrybutor: PSX Projekt



wystarczająco dużo w bieżącym numerze, zainteresowanym radzę szybko przenieść się na str. 54. Wersja na PSX nie różni się absolutnie niczym od wersji PC, a szkoda. SHELLSHOCK to dobra gra utrzymana w świetnym klimacie

OCENA: 70%, Dystrybutor: Mirage



OCENA: 70% Dystrybutor: PSX Projekt

cześniona konwersja doskonałej gry.

SHELLSHOCK (SS'38) – o przygodach wesołych niggerów w czołgu PREDATOR w wersji PC piszemy

SPEEDBALL 2

SPEEDBALL 2 była jedną z pierwszych gier na Amigę. Od razu stała się przebojem, pozostając do dziś kultową pozycją. Po kilku latach doczekała się zasłużonej reedycji na CD32, z kilkoma zasadniczymi zmianami na lepsze, wymuszonymi przez większe możliwości techniczne konsoli i wymagania rynkowe.

Gra ma bardzo ciekawe i oryginalne zasady. Jest odmianą piłki ręcznej z elementami rugby, footballu amerykańskiego, hokeja i wolnej amerykanki. Twoim zadaniem jest pokonanie przeciwnika na boisku ogrodzonym bandami, poprzez zdobycie większej ilości punktów. Punkty zdobywa się strzelając bramki, uderzając piłką w przeznaczone do tego miejsca i poprzez zmasakrowanie zawodnika drużyny przeciwnej. Najlepiej punktowane i zarazem najłatwiejsze do uzyskania są bramki. Suma punktów po strzeleniu gola może zostać zwiększona, dzięki umiejętnemu pozapalaniu lampek umieszczonych po obu stronach boiska. Do wygrywania meczów niezbędne są: umiejętność zdobywania goli, taranowania przeciwnika i małpia zwinność w operowaniu padem lub joyem.

Do wyboru mamy kilka wariantów gry. Pierwszy to gra przeznaczona dla jednego gracza, gdzie można rozegrać kilka sezonów w lidze, puchar, puchar i ligę razem, stać się managerem drużyny lub poćwiczyć bez zobowiązań. W opcji dla dwóch graczy rozgrywa się kilka meczy, które rozstrzygają czy ty jesteś najlepszy, czy twój kumpel.

Gra posiada parę elementów wykraczających poza ramy sportowej walki. Są nimi zbieranie kapuchy i dopałek leżących na boisku. To podstawa dla odnoszenia dalszych sukcesów. Gdy dozbroimy ekipę w szybkim czasie, to mamy szansę stworzyć najlepszy team, któremu nikt w lidze nie jest w stanie się oprzeć. Nawet fenomenalne umiejętności strzeleckie nie są w stanie pokonać drużyny, która przewyższa nas siłowo, szybkościowo i jest bardziej agresywna.

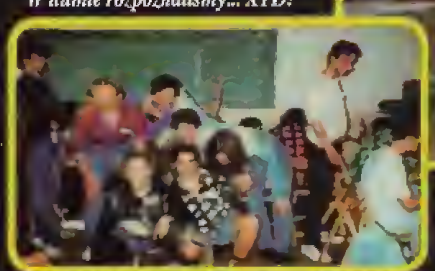
Wicik

Dystrybutor: MarkSoft

BITMAP BROTHERS'95, Ocena: 90%

SCENA PL

W dumie rozpoznaliśmy... XTD!



spory kęs dorobku naszej polskiej sceny komputerowej. Dla przypomnienia informuję, że tzw. scena to nieformalnie zrzeszona grupa komputerowców – tutaj Amigowców, którzy oprócz grania robią na Amidze wiele pożytecznych i cudownych rzeczy. Tak więc na płycie znajdziecie dema, grafiki, moduły i wiele innych ciekawostek, które zaraz omówię. Najwięcej jest pojedynczych prac graficznych, wykonanych głównie z myślą o Copy Party (tzw. złotach sceny, na których następuje bezpośrednia konfrontacja osiągnięć, wymiana prac, spotkania przyjacielskie) i modułów.

Odbiorcami kompilacji SCENA PL są wszyscy posiadacze Amig z czytnikiem CD, włącznie z CD32. Ci ostatni nie będą mogli obejrzeć wszystkiego, ponieważ niektóre materiały działają tylko z dyskietek lub twardego dysku. Powodem tego jest sposób zakodowania części prac. Najliczniejszą grupę z kolekcji stanowią moduły i grafiki. Modułów jest ponad 300 (!!!), a do ich odtworzenia służy kilka najlepszych playerów. Równie banalne jest wyświetlenie około 200 grafik za pomocą zestawu odpowiednich programików. Część z nich stanowią prace z zeszłorocznego, warszawskiego party INTEL OUTSIDE 2 oraz GFXcompo magazynu Amiga. Niektóre prezentują rewelacyjny poziom! Poza tym niezmiernie interesujące są dema i intra kilunastu grup. Niestety w większości uruchamiają się z dyskietek.

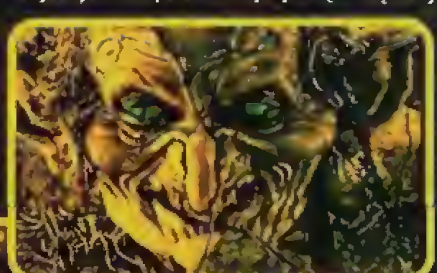
Podobny los spotyka zestaw 29 gazetek dyskowych z tak znanymi jak ZIG ZAG, PAPER WHITE czy KEBAB! Tak bogatą zawartość zamykają doskonałe raytracingi i animacje. Swego rodzaju ciekawostką jest katalog TORBA SZOPY, w którym znajdziecie zestaw programów shareware, freeware i public domain. Są to niezbędne pozycje w biblioteczce każdego Amigowca, służące do pracy z grafiką, animacją, muzyką i nie tylko. Graczom zaserwowano 25 prostych – znanych i zupełnie nowych gierek.

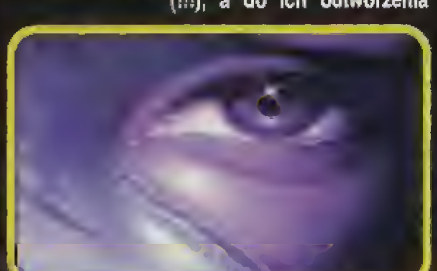
Przebrnięcie przez ponad 600 MB zawartości krążka to wielka przygoda i kilkanaście godzin wrażeń. Pozwala ono przekonać się jak wielki potencjał twórczy zawiera Scena i co potrafi najlepsza przyjaciółka kilkudziesięciu tysięcy Polaków.

Wicik

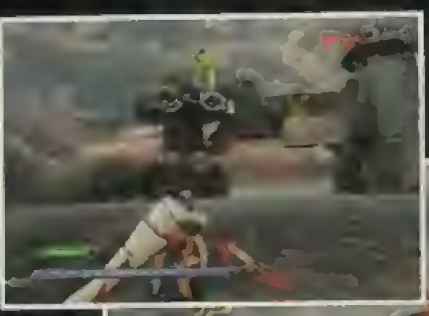
Wrocławska firma EXE jest bardzo dobrze znana wszystkim ortodoksyjnym Amigowcom, dzięki stosunkowo wielu publikacjom na ten komputer, nie związanym bezpośrednio z grami. Być może zdziwi was nieco fakt, że zamiast recenzji strzelaniny czytacie opis najnowszego krążka tej firmy. Spoko! Nie nastąpiła tu żadna pomyłka!!! Jest to raczej wynik ciążącego na mnie obowiązku zapoznania was z superciekawym materiałem.

Jak sam tytuł wskazuje, na jednym kompakcie znajduje się

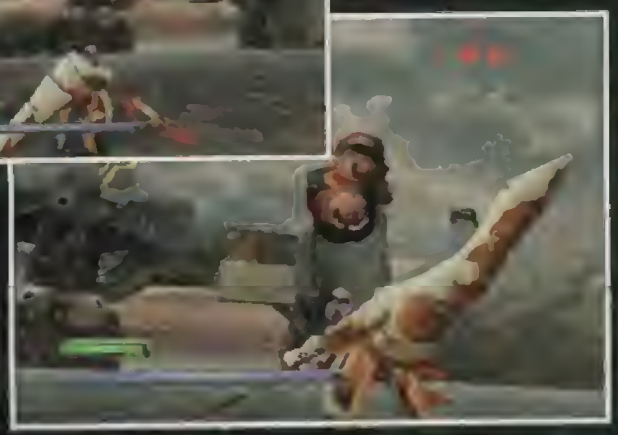




Wydawca: EXE, Ocena:90%

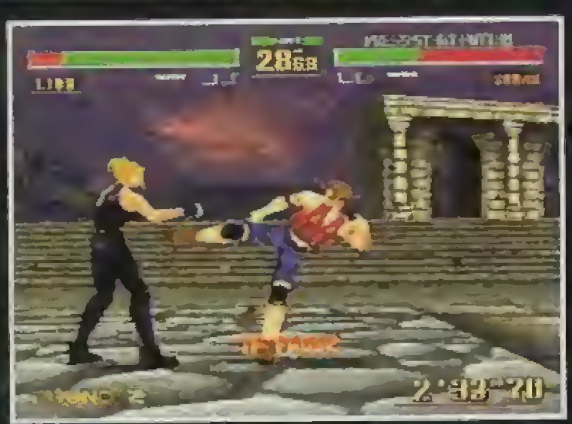


Panzer Dragoon Zwei



Sega Rally

Virtua Cop



Virtua Fighter 2

tylko na

SEGA SATURN

DYSTRYBUTOR:
BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02

6 PACK

Kilka starszych gier na jednym carcie to już niemalże standard dostępny na każdej platformie. Tym razem trafił w moje ręce zestaw sześciu zróżnicowanych tematycznie pozycji. Wgrywanie poszczególnych gierek sprowadza się do podświetlenia interesującej nazwy na ekranie tytułowym i wciśnięcia przycisku START.

REVENGE OF SHINOBI

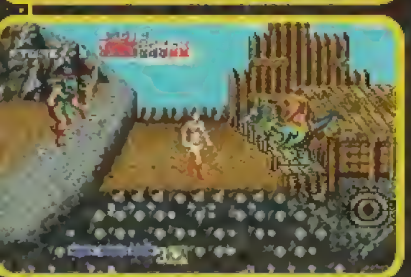
Po głowie chodzi ci tylko jedna myśl – zemsta! Zemsta na niegodziwym Neo Zed, który zamordował twojego senseja i porwał śliczną Naoko. Aby stanąć twarzą w twarz z tym gadem, musisz najpierw rozwalić setki ślugusów i wynajętych morderców.

Najważniejszym orężem i zarazem najbezpieczniejszym są shurikeny (tzw. gwiazdki). Do dyspozycji masz ich bez liku. Na swej drodze znajdziesz skrzynki zawierające różnorakie bronie, charakterystyczne dla ekwipunku prawdziwego ninja. Na każdej planszy możesz dodatkowo powiększyć swój arsenał o umiejętności ściągnięte z azjatyckiego kina akcji – znikanie, czy skoki na pięćdziesiąt metrów! Takich ciekawostek jest zdecydowanie więcej, a możliwości ich uaktywnienia pojawiają się w zupełnie nieoczekiwanych momentach.

Gra jest dobra, ma szybką akcję, wiele poziomów, niezłą grafikę. Szkoda, że zabawa odbywa się tylko w pojedynkę.

GOLDEN AXE

Złoty Topór jest chodzoną bijatyką przeznaczoną dla jednej lub najlepiej dwóch osób. Twoim podstawowym orężem są nie pięści, tylko miecz lub topór. Rodzaj broni, którym będziesz odcinał członki i kończyny uzależniony jest od wybranej postaci. Do dyspozycji masz potężnego facia z jeszcze większym mieczem, niezłą laskę z trochę mniejszym mieczem i krasnoluda kochającego topór. Każda z nich posiada inne możliwości, co najlepiej widać w bezpośredniej walce.

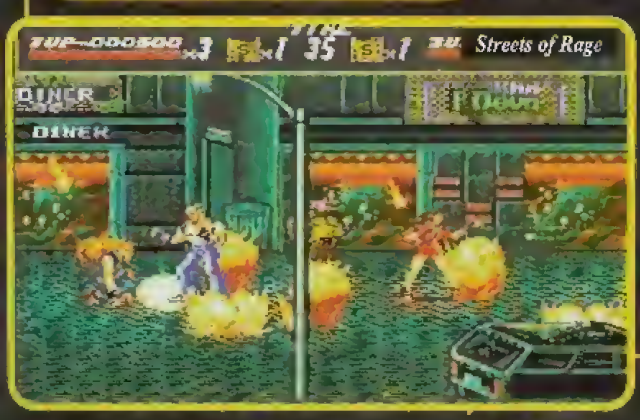


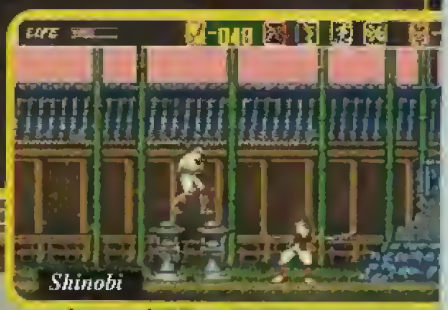
Do przejścia masz osiem długich poziomów. Wszystkie ukazane są w pseudoizometrycznym widoku. Mówię pseudo, ponieważ czasem odnosi się wrażenie płaskości podłoża. Grafika i animacja są OK, ząb czasu zbytnio ich nie naruszył.

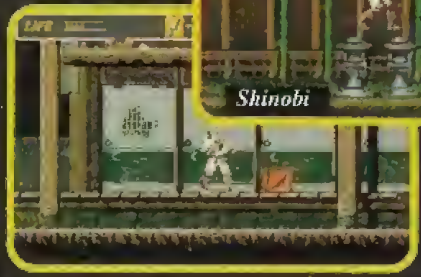
WORLD CUP ITALIA

Najlepszą piłką nożną widzianą z lotu ptaka był KICK OFF spreparowany przez Dino Dini. Wykreował on swego czasu kanon, którego kilka lat temu trzymało się wielu programistów. Najlepszym tego przykładem jest WORLD CUP ITALIA.

WCI daje możliwość rozegrania jedną drużyną Mistrzostw Świata, lub pojedynczego meczu z kumplem lub komputerowym przeciwnikiem. Zabawa, jaką oferuje program jest przeciętna. Jej jakość obniża widok z góry i kiepski skaner boiska, z którego ciężko wywnioskować co się dzieje na murawie. Poza tym przeszkadza skokowy scrolling i niewygodny system sterowania. Odgłosy wydobywające się z głośników przypominają bardziej chrupanie prusaka, niż odbijającą się od nogi futbolówkę. Szkoda, że zapomniano o oryginalnych nazwiskach.







SUPER HANG-ON

Ten wyścig motocyklowy najlepiej pamiętają najstarsi Amigowcy. W momencie, gdy szesnastobitowe komputery wchodziły hucznie do każdego domostwa, ten wyścig wymiatał każdego w XXI wiek. Dzisiaj przypomina on LOTUSA na dwóch kołach. Pierwszym jest opcja ARCADE zawierająca kilka wyścigów na czas o kilku poziomach trudności. Drugie to seria wyścigów, gdzie głównym celem jest zdobycie kasy do rozbudowy maszyny. Dopiero wtedy zaczyna się poważna zabawa i walka o punktowane miejsca.

Dobrze, że pomyślano o kodowym sytemie umożliwiającym kontynuację od trasy, na której starzy wygonili nas do łóżka spać. Program powstał z myślą o jednym użytkowniku, chociaż na okładce widnieje napis 2 PLAYERS. Miodność gry jest całkiem przyzwoita. Powoli rośnie poziom trudności, trasy są urozmaicone. Gorzej natomiast jest z animacją twojego motocykla. Gdy skręcasz odnosisz wrażenie braku płynności przy wchodzeniu w zakręt (motocyklista „kładzie się" na asfalt skokowymi ruchami).

COLUMNS

To doskonała gra logiczna oparta na nieśmiertelnym TETRIS zmutowanym przez wielu programistów. Według mnie jest to najlepsza pozycja na tym carcie. Najlepsza, bo posiada dobrą grafikę z dźwiękiem, przeznaczona jest dosłownie dla każdego. Zasadą jest zdobycie jak największej liczby punktów, dzięki dopasowaniu spadających klocuszków w plonie lub poziomie po trzy w tym samym kolorze. Polecam granie w dwie osoby!

STREETS OF RAGE

Chodzonych bijatyk w stylu FINAL FIGHT już się raczej nie robi. A szkoda, bo to była zawsze genialna wyżywka dla dwóch lub jednej osoby. Obecnie zmuszeni jesteśmy do korzystania z osiągnięć starej szkoły, która ma w swoim dorobku „Ulice Wściekłości". To mnóstwo fajowej rozrywki, pomimo dosyć przeciętnej grafiki. Jest po 11 ciosów na każdą z trzech dostępnych postaci i godziny fajnej młócki, dzięki kilkunastu poziomom do spenetrowania.

Wicik

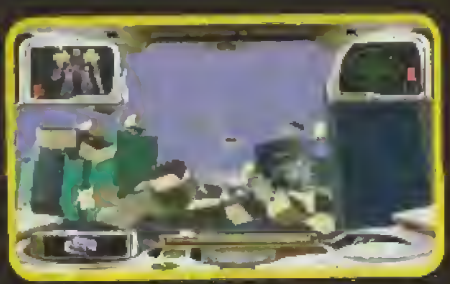
IRON SOLDIER

ATARI 1994 1 gracz Ocena: 80%

IRON SOLDIER nie jest może najświeższym produktem, jest jednak grą bardzo dobrą i z tego względu pojawia się na łamach GIER TV i KONSOL. W grze zajmujemy miejsce we wnętrzu olbrzymiego robota bojowego mającego do wypełnienia 16 misji polegających najczęściej na zniszczeniu określonego celu. Akcja każdej misji rozgrywa się w innym mieście, w otoczeniu innego krajobrazu z mnóstwem nowych przeciwników i obiektów do wysadzenia w powietrze. Rozwalić można praktycznie wszystko, wielkie bloki cudownie rozpadają się na małe części w towarzystwie wybuchów. Najczęściej spotykani przeciwnicy to czołgi, helikoptery i ko... Pruc mo... ...10 rodzajów broni włączając w to nawet sterowane pociski CRUISER. Pożoga i ślady wszechobecnej destrukcji towarzyszą poczynaniom gracza.

IRON SOLDIER prawie pozbawiony jest tekstur, powoduje to jednak że animacja jest szybka (er... czy wielki robot może być szybki?), płynna i nie zwalnia ani na chwilę. Trochę gorzej z dźwiękiem, po chwili wyłączysz bzyczącą cybernetyczną muzyczkę. IRON SOLDIER powinien przypaść do gustu każdemu miłośnikowi strzelania i wielkich robotów.

Gulash



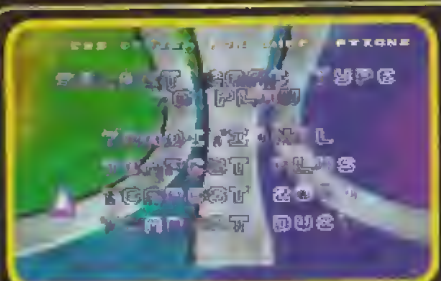
SUPERCROSS 3D

SUPERCROSS to widowiskowe wyścigi motorów rozgrywające się w halach. W grze mamy możliwość uczestniczenia w takich właśnie wyścigach. Można wybrać jednego z sześciu zawodników i wziąć udział w turnieju ścigając się na 14 torach rozlokowanych w różnych miastach USA. Przed każdym wyścigiem można dostroić motor według swoich wymagań, zmieniając opony, skrzynię biegów i różne inne bzdety. Wyścig polega na przejechaniu kilku okrążeń pełnej wybojów, crossowej trasy. Grafika jest całkiem niezła, z dużą ilością tekstur i cieniami.

Animacja nie dorównuje dzisiejszym standardom. SUPERCROSS mógł być fajnym wyścigiem, lecz powo... animacja nie pozw... ć się sportowe ... się pościgać ..., sięgnij po SUPER ...

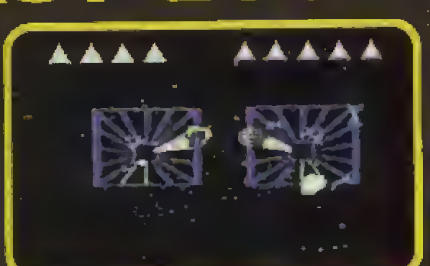
Gulash ATARI 1994, 1/2 graczy, Ocena: 50%

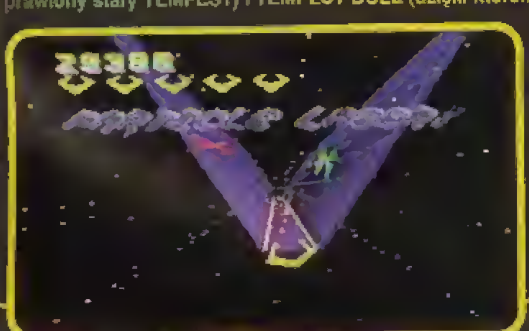
TEMPEST 2000



TEMPEST 2000 pierwotnie ukazał się na Jaguara, dopiero potem został skonwertowany na PC. Mamy więc przed sobą pierwszy remake rewelacyjnej strzelaniny, obecnej w salonach gier już ponad 10 lat temu. W TEMPEST poruszasz się w lewo i prawo działkiem, broniąc dostępu hordom przeciwników nadciągających z głębi studni o przekroju wieloboku, po którego bokach się poruszasz. Wybuchający przeciwnicy zostawiają po sobie wiele bo...usów w postaci lepszych broni, możliwości skoku, dodatkowego życia czy też Inteligentnej wieżyczki ...iczej.

Na carcie znajduje się też stary, dobry TEMPEST (bez cienio... prawiony stary TEMPEST) i TEMPEST DUEL (dzięki któremu ...śn... n...

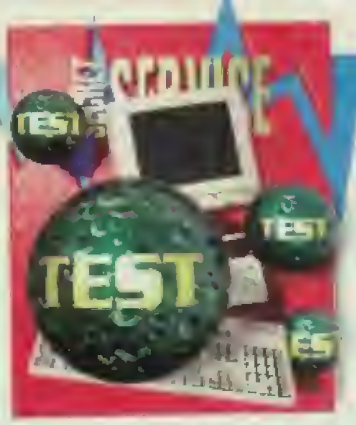




...nusów), TEMPEST PLUS (nieco po...czy może walić do siebie jednocze...ście cały czas walcząc z nieprzebra...mi wrogów).

...kładająca się ze świetnych, cieniowa...rów ani na chwilę nie stoi w miejscu po...zo dużo ciekawych efektów. O dźwię...sać osobny rozdział, podkręć go na ...eszkanie w poligon doświ... ...iny. ...ącą usa... ...y. ...c za... na d... y.

ATARI 1994, 1/2 graczy, Ocena: 85%



Oto jedno z pierwszych, relatywnie tanich urządzeń potrafiących przetworzyć sygnał cyfrowy generowany przez kartę VGA na analogowy – można go oglądać na telewizorze lub nagrać na magnetowid. Takie karty określa się mianem Video VGA.

AVerKey Plus

AVerKeY PLUS przetwarza obrazy komputerowe na sygnał telewizyjny. Urządzenie wykonane jest w postaci niedużego pudełka, do którego wchodzi sygnał wysyłany przez komputer, a wychodzą dwa niezależne sygnały przeznaczone dla monitora i telewizora. Całość stoi na wysokim, światowym poziomie.

Zalety

– Nie trzeba mieć dużego monitora, wystarczy telewizor i AVerKeY PLUS. Po dokonaniu odpowiednich podłączeń można grać na dużych domowych telewizorach z bardzo dobrą jakością obrazu. Trzeba pamiętać, że największe popularne monitory mają przekątną 21" i kosztują olbrzymie pieniądze.

– Doskonałe rozwiązanie dla podróżujących z laptopami czy notebookami. Małe pudełko umożliwia podłączenie komputera do telewizora np. w hotelu.

– Nadaje się dla grafików, animatorów czy też hobbystów, którzy pragną nagrać swoje prace na kasetę video.

– Wyświetla obraz zarówno na monitorze, jak i na TV. Idealne wręcz rozwiązanie przy wszelkiego rodzaju wykładach (np. z informatyki), gdzie telewizor może pełnić rolę ekranu, zaś nauczyciel bez przeszkód pracuje na swoim komputerze, np. demonstrując.

– Złącze S-Video pozwala na uzyskanie doskonałej i niespotykanej przy tego typu urządzeniach jakości obrazu (trzeba jeszcze mieć wejście S-Video w TV).

– Urządzenie jest kompatybilne z każdą dostępną na rynku kartą VGA i SVGA, działa zarówno z DOS i Windows.

– Przystępna cena oraz dobry i przyjazny program ACTION!.

Wady

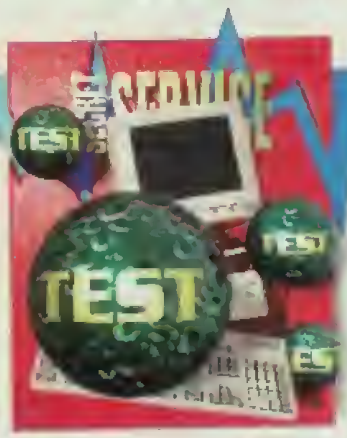
– Urządzenie pracuje w maksymalnej rozdzielczości 800x600, nie będzie działać w 1024x768.

– Uzyskany obraz nie jest najwyższej jakości.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor:
PROABIT, 05-090 Raszyn
ul. Mickiewicza 14
tel (0 22) 720-20-32, 720 37 00
fax (0 22) 756 08 91
Cena (z VAT-em): – 400,- zł

W komplecie znajdują się trzy kable (S-VHS, TV i VGA), zasilacz, dyskietka z driverami oraz program ACTION! 2.5 SE służący do tworzenia multimedialnych prezentacji.



Chyba każdy posiadacz kamery video pragnąłby zarejestrowane przez siebie filmy trochę zmodyfikować – pociąć i zmontować, tworząc w ten sposób wymarzoną prezentację lub reportaż ze ślubu.

AVer VideoEditor

Nawet półprofesjonalne urządzenia przeznaczone do tego celu są bardzo drogie i pozostają praktycznie poza zasięgiem zwykłego użytkownika. AVer VideoEditor cenowo lokuje się pośrodku, będąc jednocześnie relatywnie tanim rozwiązaniem przeznaczonym do domowego użytku. Urządzenie pracuje jako „pośrednik" między kamerą a magnetowidem, który służy do nagrania montowanej prezentacji. PeCet natomiast wykorzystywany jest jako konsoleta miksersk a i pilot kamery oraz magnetowidu.

W skład zestawu wchodzą wszystkie potrzebne kable i oprogramowanie, z którego korzysta się podczas montażu. Montaż odbywa sie z dokładnością do pojedynczej klatki w bardzo prosty i intuicyjny sposób składający się z czterech kroków. Najpierw należy zaznaczyć początek i koniec klipu, uporządkować sekwencje według uznania, dodać efekty (napisy, grafika, animacje) i nagrać dany film. Pozwala to na zaoszczędzenie mnóstwa czasu potrzebnego w innych przypadkach na digitalizację i obróbkę filmów.

Zalety

– Nie digitalizuje na twardy dysk i nie kompresuje filmów (przez co nie tracą na jakości i nie zajmują miejsca). Wszystko odbywa się w czasie rzeczywistym.

– Potrafi zdigitalizować pojedyncze klatki filmu i zapisać je jako rysunek.

– Pracuje „na żywo", czyli pozwala na dodawanie w czasie rzeczywistym efektów do wyświetlanego obrazu, wyświetla bez problemu efekt na telewizorze.

– Obecne są wszystkie najpotrzebniejsze efekty, czyli generowanie napisów, dogrywanie dźwięku, import obiektów (np. animacji *.fli) z komputera.

– Doskonałe oprogramowanie.

– Skomplikowany z pozoru system połączeń dokładnie wyjaśnia klarowna instrukcja.

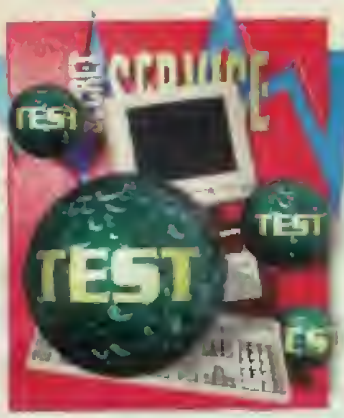
– Urządzenie pracuje bez problemu nawet na komputerach z procesorem 386, gdyż nie korzysta z jego mocy tak jak np. digitizery.

Wady

– Aby w pełni korzystać z możliwości urządzenia konieczne jest posiadanie specjalnej kamery video. Radzę więc dokładne sprawdzenie przed ewentualnym zakupem.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor:
PROABIT, 05-090 Raszyn
ul. Mickiewicza 14
tel (0 22) 720-20-32, 720-37-00
fax (0 22) 756-08-91
Ceny (z VAT-em): 1900 zł



W każdym może się odezwać kiedyś żyłka muzyka. Nieodparte pragnienie tworzenia melodii i rytmu. Masz komputer i kartę dźwiękową? To potrzebny jest ci jeszcze przyjazny dla użytkownika interfejs – klawiatura MIDI.

Blasterkeys

Klawiatura BLASTERKEYS ma bardzo solidny wygląd – 49 klawiszy (4 oktawy) w ciemnoszarej obudowie – to robi wrażenie. Tak jak lepsze klawiatury MIDI, tak i ta jest dynamiczna (ang. velocity sensitive), tzn. że mocniejsze (szybsze) wciśnięcie klawisza powoduje wydanie głośniejszego dźwięku, bardziej miękkie – cichszego. BLASTERKEYS jest tylko klawiaturą, nie ma wbudowanego syntezatora, głośników ani żadnych pokrętel.

Z boku obudowy umieszczone są trzy gniazda: MIDI OUT, PC OUT oraz gniazdo joya. Klawiaturę podłączamy do karty dźwiękowej za pośrednictwem kabelka MIDI. Nie potrzeba zewnętrznego zasilania. Producent zaleca podłączanie klawiatury do swoich kart dźwiękowych: SB 16 lub SB AWE 32. Oczywiście BLASTERKEYS będzie współpracować równie dobrze z każdą inną kartą, wyposażoną w standardowy interfejs MIDI. W grę wchodzą w zasadzie tylko karty z syntezą wave-table, gdyż tylko one zapewniają dźwięk odpowiedniej jakości. Nie jest wymagana żadna instalacja programowa, tylko odpowiednio ustawiony MIDI Mapper w Windows.

Do zestawu załączone są trzy programy pracujące pod Windows:

– Piano – pierwsza część kursów gry na pianinie. Pozwala w sposób łatwy i przyjemny, a zarazem dostosowany do indywidualnego tempa nauki, zapoznać się z klawiaturą i podstawami grania (rytm, czytanie nut, proste melodie).

– Melody Maestro Jr. – program pomocny zarówno początkującemu jak i bardziej wyrobionemu grajkowi. Automatycznie tworzy akompaniament w wielu różnych stylach, od muzyki klasycznej przez jazz, folk, country do rocka.

Midi Orchestrator Plus – doskonały sekwenser MIDI znanej firmy Voyetra. Pozwala nagrywać utwory w formacie MIDI, a następnie je odgrywać i aranżować.

Klawiatura jest również dostępna w zestawie Sound Blaster AWE 32 Home Studio, w skład którego wchodzi karta dźwiękowa SB AWE 32 oraz dodatkowe oprogramowanie muzyczne.

Jacek Marczewski

Dystrybutor:
Stratus, autoryzowany dystrybutor Creative Labs.
Szosa Poznańska 5
62-081 Przeźmierewo k. Poznania
tel.(0-61) 142773,
fax (0-61) 142294

Cena (z VAT):
Blasterkeys – ok. 660,- zł
SB AWE 32 Home Studio – ok. 1380,-zł

Chyba każdy muzyk, początkujący czy też zaawansowany, marzy o prawdziwej klawiaturze. Ceny lepszych modeli sięgają jednak astronomicznych niemal wartości. TRG-MK 149 może okazać się rozwiązaniem na każdą kieszeń.

TRG-MK 149

Na początek informacja natury technicznej. MK-149 jest klawiaturą dynamiczną (czyli im mocniej naciśniesz klawisz, tym głośniej zabrzmi dźwięk), przeznaczoną do pracy z komputerem wyposażonym w kartę dźwiękową lub oddzielnym modułem brzmieniowym. Nie posiada przesamplowanych próbek, nie będzie w żaden sposób grać „sama z siebie". Instrumenty muszą znajdować się na przypadku była to karta Gravis PnP).

Klawiatura posiada swój zasilacz i miejsce na ewentualne baterie, podobnie jak Blasterkeys ma ona 49 klawiszy i obejmuje cztery oktawy. Jej rozmiary to 805x205 mm, waży 3.2 kg. Z boku znajdują się 2 pokrętła (PITCH BEND i MODULATION), zaś na górze 18 przycisków, którymi wybiera się możliwe opcje. Posiada także czerwony, trzycyfrowy wyświetlacz.

końcu kabla, którym MK-149 zostaje przyłączony do urządzenia (w tym

Przyznam, że do tej pory z tworzeniem muzyki elektronicznej nie miałem wiele wspólnego. Jednak po kilku godzinach zabawy z MK-149 i programem CAKEWALK (dostarczanym gratis razem z kartą GRAVIS PnP) skomponowałem utwór, który śmiało mógłby znaleźć się na liście przebojów DISCO POLO. Bez długiego i żmudnego wstukiwania nutek z PeCetowej klawiatury.

Podsumowując, jeśli masz GRAVISA, AWE32 lub jakąkolwiek inną kartę z chipem wave-table i chcesz się bawić muzyką, MK-149 może okazać się odpowiednim rozwiązaniem. Jeśli zaś zostałeś z kartą wyposażoną w chip FM (SB, SB PRO, SB 16), raczej nie zawracaj sobie tym głowy. Efekt będzie istnie żałosny.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor:
ACTION DETAL
ul. Sapieżyńska 8, Warszawa,
tel. (0-22) 635-08-17
Cena z (VAT-em): – 610,- zł

Białe myszki przed oczami

Złośliwość rzeczy martwych to nie wymysł szalonych informatyków. Są takie dni, kiedy komputer wręcz wychodzi z siebie żeby nas wyprowadzić z równowagi. Potrafi w razie potrzeby w sprytny sposób symulować różne awarie, byle tylko zwrócić na siebie uwagę właściciela.

Pracowałem pod Windows opracowując pilny tekst „na wczoraj", kiedy nagle myszka przestała działać w kierunku poziomym. Pomimo moich energicznych ruchów we wszystkie możliwe strony, kursor uparcie wędrował tylko w górę i dół. No dobra, pomyślałem sobie, czas najwyższy na czyszczenie.

Kulka myszki poruszając się po powierzchni biurka czy mouse pada, zbiera różne tłuste paprochy, które potem odkładają się na wałeczkach. Jak zbierze się odpowiednio dużo nieczystości, kursor poruszany myszką zaczyna przeskakiwać lub w ogóle się nie rusza. Czyszczenie myszki jest czynnością prostą i trzeba rytuał ten powtarzać regularnie, jeśli chcemy zachować komfort pracy z komputerem.

Jak to się robi?

Najlepiej przed czyszczeniem odłączyć myszkę od komputera albo to trzeba spróbować i w jedną i w drugą.

Teraz wyjmij kulkę. Sama kulka raczej się nie brudzi. Bardziej skrupulatni mogą ją wymyć wodą z mydłem. Pamiętaj, żeby przed powrotnym włożeniem dokładnie ją osuszyć. Brudzą się natomiast i to bardzo, metalowe albo plastikowe wałki przylegające do kulki. W prasie branżowej dowiemy się najczęściej, że należy wziąć wacik do ucha, zwilżyć spirytusem i delikatnie oczyścić zabrudzone powierzchnie. Z praktyki wynika, że na oblepione brudem wałki najskuteczniejszy jest z wyczuciem stosowany paznokieć. Po prostu trzeba zdrapać całe paskudztwo i już. Przy zachowaniu właściwej higieny myszka jest praktycznie nie do zdarcia i będzie służyć długie lata.

Ciąg dalszy historii

Zadowolony wkładam kulkę z powrotem. Pięknie i czysto, tylko że nadal nie działa. Kursor z uporem maniaka porusza się tylko w pionie. Zachowuję stoicki spokój. Odkręcam obudowę myszki żeby zobaczyć czy coś się nie zaplątało w środku. Myszka przestaje działać. Po skręceniu znowu tylko do góry i do dołu. Poruszam kablem tam gdzie łączy się on z myszką. Mam cię draniu! Ku memu zadowoleniu kursor na ekranie zaczyna zataczać pełne kręgi. Puszczam kabel, kursor wraca do jednego wymiaru. No i historia by się pewnie skończyła, gdyby nie to, że strasznie niewygodnie pracuje się przytrzymując jednym palcem kabel, a drugim klikając w przycisk.

Rozwiązanie

Oczywiście, jak w prawdziwych kryminałach, nie chodziło bynajmniej o wygięcie kabla. Winnym przyłapanym na gorącym uczynku jest... światło. Siedziałem tuż przy oknie. Mimo zasłoniętych żaluzji do pokoju wpadało sporo światła. Przez różne szpary sączyło się ono również do wnętrza myszki.

Tu potrzebne jest wyjaśnienie jak działa tradycyjna myszka. Kulka poruszając się po powierzchni wprawia w ruch wałki, które do niej przylegają. Są trzy. Jeden rejestruje ruch pionowy, drugi poziomy, a trzeci na sprężynce dociska kulkę. Dwa pierwsze wałki wprawiają z kolei w ruch plastikowe kółeczka ze szprychami. Po jednej stronie każdego kółeczka jest element emitujący światło, po drugiej czujnik światłoczuły. Im szybciej poruszana jest myszka w danym kierunku, tym krótsze i częstsze są impulsy światła, które przedostaje się przez szprychy. Na podobnej zasadzie działają elektroniczne mierniki prędkości jazdy na rowerze, tylko że tam zamiast światła wykorzystuje się mały magnes przyczepiony do szprychy.

Wracając do naszej sprawy – przedostające się do środka myszki światło zagłuszyło informacje pochodzące z czujnika ruchu poziomego. Element światłoczuły rejestrował cały czas wysoki poziom światła, czyli tak jakby kółeczko się wcale nie ruszało. Po zdjęciu obudowy oba czujniki zostały zalane światłem. Kiedy sięgnąłem ręką żeby poprawić kabel, pomogło. Ale nie dlatego, że poprawiłem palcami brak styku, lecz po prostu zasłoniłem dłonią szpary przy przyciskach myszki. Morał z tego taki: zanim wyrzucisz myszkę przez okno, zaczekaj do wieczora.

Jacek Marczewski

Do komputerów Bell z dopłatą:
- *obudowa BIG GREEN Tower*
- *klawiatura ERGO-WINDOWS'95*
- *mysz Microsoft*
- *głośniki*
- *monitor 17" LR NI kolor*

BELL & BELL Sp. z o.o.

Warszawa, ul. Przasnyska 6A
tel. (0 22) 633 55 22, 633 52 82
fax: 639 73 52

PRACUJEMY pon.-pt. 8^{00}–21^{00}

PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY

RATY NA CAŁĄ POLSKĘ

DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!

KUP RAZ A DOBRZE!

szczegóły na stronie 31

MarkSoft... programy dla Ciebie

NOWOŚCI

Earthworm Jim

Gra Roku według Game Fan Magazine. Zabawna, pełna humoru gra platformowa przeznaczona dla dorosłych i dla dzieci. Szybka, urozmaicona akcja, wiele barwnych postaci, sekretne opcje, doskonałe animacje, muzyka i efekty dźwiękowe. Wspaniała zabawa!

PC CD-ROM - Windows 95®

Isis

Zostałeś wybrańcem Bogini Isis. Twoim zadaniem jest uruchomienie tajemniczego statku kosmicznego, nazwanego jej imieniem, który trwa w uśpieniu od tysiąca lat. Ciekawa grafika, dużo muzyki i efektów dźwiękowych. Atmosfera tajemnicy i zagadki.

PC CD-ROM, MACINTOSH

Legends

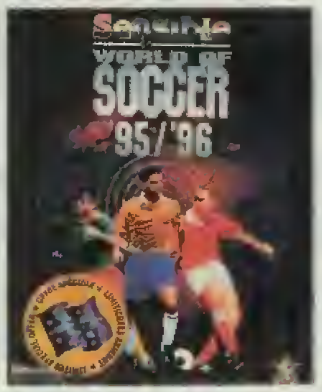
Losy Ziemi znajdują się w twoich rękach. Podróżując w czasie i przestrzeni musisz uniemożliwić zagładę naszej planety. Poznaj cztery okresy historyczne zobrazowane graficznie w stylu epoki. Mnóstwo różnych postaci, duży wybór broni, dźwięk oraz dodatkowe gry.

CD 32, AMIGA 1200

Primal Rage

Walki dinozaurów i innych potworów z okresu prehistorycznego. Ekscytująca gra zręcznościowa. Wiele opcji, interesująca sceneria, pełna swoboda ruchów postaci. Barwna szata graficzna i efekty dźwiękowe.

AMIGA 1200



World of Soccer 95/96

Sensible World of Soccer '95/96 to kompletny system symulacji rozgrywek piłkarskich. Gra jest kontynuacją i kolejnym rozwinięciem doskonale przyjętej edycji Sensible Soccer. Tym razem otrzymaliśmy nową wersję programu wydaną z okazji rozgrywek piłkarskich o Mistrzostwo Europy.

AMIGA

Civil War

Gra strategiczna i prezentacja multimedialna. Niezwykle udany pakiet powstały na kanwie wydarzeń związanych z Wojną Secesyjną. Mnóstwo informacji o historii Ameryki. 175000 słów, biografie sławnych ludzi epoki, mapy, kolorowe fotografie, video clipy i doskonała ścieżka dźwiękowa.
2-CD ROM-y.

PC CD-ROM

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

MARKSOFT

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft ul. Perzyńskiego 2
01-872 Warszawa
skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90
fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.com.pl

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Napisałeś dobry program. Pomożemy ci go wydać!

tel. 663-93-90

Sprzedaż wysyłkowa.
tel. 663-93-90
fax. 663-92-98

Salon gier komputerowych.
Warszawa
ul. Perzyńskiego 2

Porady, informacje.
tel. 663-93-90

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

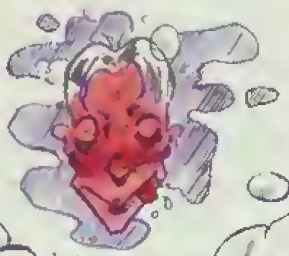
PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

★PRZYPADKI★

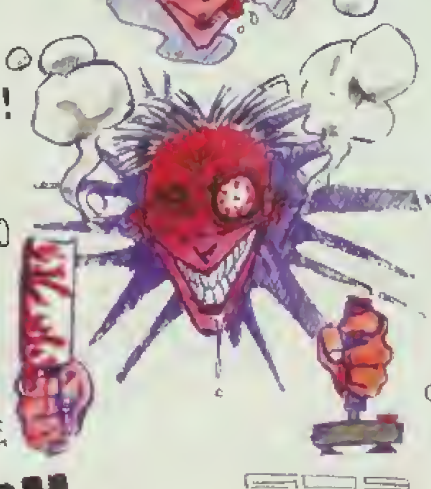
1. PRZECIĘTNY GRACZ. 2 GODZ., 2 x W TYGODNIU PRZED KOMPUTEREM. NIE CZYTAJĄCY SECRET SERVICE! (SKANDAL).

2. GRACZ MNIEJ PRZECIĘTNY. 5 GODZ., 4 x W TYGODNIU PRZED KOMPUTEREM. TAKŻE NIE CZYTA S.S.

3. PRZECIĘTNY GRACZ. 2 GODZ., 2 x W TYGODNIU. CZYTAJĄCY S.S.



4. A OTO JEDEN Z NAS! 48 GODZ. NA DOBĘ PRZED MONITOREM SWOJEGO ULUBIONEGO KOMPUTERA! LEKTURA CODZIENNA TO OCZYWIŚCIE SECRET SERVICE! NIE ZASTANAWIAJ SIĘ DŁUŻEJ. DOŁĄCZ DO NAS S.S.!!



rys. Grzegorz Goła

Dyskusja między Panem, Wójkiem i Plebanem, czyli Quake a sprawa polska

Osoby:
Pan – Martinez (M)
Wójek – Pegaz Ass (P)
Pleban – Osoba duchowo nieobecna (O)

P – Będzie zadyma!

M – Dlaczego?

P – Będzie zadyma, bo KaYteck dał 85%, Gulash chciał dać 101%, no to może dajmy 90%.

O – Na zachodzie też dają mu wysokie oceny, mój synu.

M – Nie szkodzi, zachód jest przeżarty korupcją.

P – W niektórych magazynach podostawał za to najwyżej 60-70%.

M – Nie trzeba kochać gier, trzeba z nimi żyć. 80%.

P – Nie będziemy podpadać KaYteckowi, bo opisze symulator na 20 stron.

M – Nie będziemy też podpadać ID Software, bo nie dadzą Quake 2 na świąteczny kompakt.

O – Nie zadzierajcie z ID. Jedno Pismo zamieściło Quake bez pozwolenia i teraz będzie mieć kłopoty... Opatrzność nad tym czuwa.

M – Do nas się sami pchają. Kiepskich gier nigdy nie zabraknie.

O – Synu, zaprawdę powiadam ci, Quake nie jest kiepski!

M – Dobra, no to 90%.

stenografował Franko z Anyżu

W NUMERZE

PRZECIEKI ..... str. 84, 85

ALOHA! INTERNET! ..... str. 87

SAVEGAMER ..... str. 88, 89

HELP ..... str. 89

MOJE BOJE ..... str. 91

TIPS'n'TRICKS ..... str. 92, 93, 94

PRENUMERATA ..... str. 95

Kolejna porcja listów. Mam prośbę, jeśli macie jakieś pytania to formułujcie je w konkretny, widoczny sposób. Czasem muszę przebijać się przez cztery strony podaniówki, gdzie powtarza się jedno pytanie przez cały list, na końcu zaś autor zapomina o co chciał zapytać. Takich przypadków jest całe mnóstwo!!! I jeszcze jedno, najlepiej przysyłać pytania w punktach, np:

1. **Ile Martinez ma psów?**
2. **Ile Pegaz Ass ma kotów?**
3. **Ile Gulash ma kobiet?**
4. **Dlaczego Mulder nie widzi, że Scully leci na niego?**

A poza tym żadnych kontrolowanych bzdur! Do zobaczenia za miesiąc (Baj de lej: fuxx Poczta!!!).
Gulash

• • •

Droga redakcjo, jestem posiadaczem komputera ATARI 1040ST. Mam prośbę o adresy sklepów z grami do ST. Mam też prośbę o przysłanie mi opisów do gier (...). Maciej C, Wągrowiec

Hmmm... okazuje się, że ktoś ma jeszcze eSTeciaka. Dostaliśmy więcej listów od posiadaczy tego komputera, których niestety muszę rozczarować bo NIE ZNAMY SKLEPÓW, które mają w swojej ofercie gry na ATARI ST! Sprzęt jest już tak stary, że... Wyjście nr 1 – giełda. Wyjście nr 2 – kup jakieś zachodnie pismo o ST, może są tam adresy jakichś sklepów. Więcej nie wiem, sorry. Opisów nie wysyłamy, wszyscy to wiedzą od trzech lat!!!

• • •

W SS'32 w Przeciekach jakiś Green Day twierdzi, że w Polsce standard to 386/40 MHz. Nie mogę się z tym zgodzić, ponieważ wśród PeCetowców, których znam jest 7x486, 2xPentium i tylko 2x386. Może moja okolica to wyjątek? Mówi też o cenach oprogramowania, które powinny być zależne od ilości dyskietek/płyt. Przecież to bzdura, to nie giełda! Rast, Katowice

Zgadzam się! Na zachodzie standardem w tej chwili jest Pentium 100, 16 MB RAM i CD-ROM 4x. W Polsce za standard w tej chwili przyjmujemy 486DX4/100 i 8 MB RAM, a to i tak czasami mało... Ceny sprzętu są dość niskie, więc radzę szybko rozbudowywać. Na drugie pytanie sam sobie odpowiedziałeś.

• • •

Posiadam wspaniały komputer oraz okropnego ojca, który zablokował mi moje cacko. Jak pozbyć się tego hasła? Próbowałem już wszystkiego, nawet zgadywania haseł i nic! Pomocy!!! Kerad, Gdańsk

To rzeczywiście okropne! Jak on mógł??? Czy to się kwalifikuje pod przestępstwo przeciw rodzinie? Jeśli nie chcesz wsadzić ojca do więzienia, nie dzwoń na policję. Ale uwaga! – grzebanie w komputerze tylko na własne ryzyko! Zlokalizuj małą, płaską bateryjkę o owalnym kształcie na płycie głównej. Wyjmij ją na chwilkę, i po kłopocie – pozbyłeś się hasła! (ale razem z nim wszystkich parametrów tzw. CMOS – będziesz musiał ustawić wszystko od nowa). Zastanów się jeszcze, bo potem może być gorzej. Mój ojciec najpierw zamykał na kluczyk, to otwierałem śrubokrętem, potem jak zabierał klawiaturę to kupiłem drugą, na samym końcu zabierał mi kartę VGA i koniec, musiałem się uczyć.

• • •

Na początek prośba, aby w dziale konsol znalazły się opisy gier dla GameBoy'a. Jak sami piszecie, jest to najpopularniejsza na świecie konsola. Wydając pieniądze na carty chciałbym kierować się waszymi fachowymi opiniami, a nie sloganami reklamowymi. Aha, ostatnio przeczytałem gdzieś list faceta, który nie lubi MORTAL KOMBAT i MANGI. Na stryczek z nim! Kazex, Rossoszyca

Stary! Ja też kocham GameBoy'a i wiem z listów, że dużo osób w Polsce go posiada. Pracuję nad uzyskaniem miejsca, jak się uda to będzie GameBoy. Cierpliwości! I litości! Druga sprawa, to typowa kwestia gustów. Jeden zbiera taborety, a drugi lubi jak mu skarpetki śmierdzą. Każdy może lubić co innego i takie jest jego prawo, my zaś demokratycznie staramy się dotrzeć do każdego. Nie lubisz MORTAL KOMBAT? Nie czytaj KOMBAT KORNER! Nie lubisz MANGI? Nie czytaj MANGA ROOM! To razem tylko pięć stron (czyli 5% pisma). Są ludzie, którzy lubią. P.S. Dzięki za okularki.

• • •

Od dawna interesuje mnie połączenie się z kolegą kabelkiem. Niestety nie wiem jak to zrobić, a w moim miasteczku nikt się na tym nie zna. Proszę was o opisanie tego połączenia. Elmo, Kalisz Pomorski

Ale macie skłonności... Skoro nikt się na tym nie zna, zapewne też nie można kupić odpowiednich części. Po co się męczyć z lutowaniem, lepiej wypraw się do większego miasta do sklepu komputerowego (lub na jakąś giełdę). Kabel, który potrzebujecie nazywa się KABEL RS, ewentualnie RS-232 i o nie pytajcie w sklepach. Przedtem upewnijcie się, czy posiadacie w komputerach złącze „męskie" (ze szpileczkami) czy „żeńskie" (z otworkami) i czy są one „wąskie" czy też „szerokie". Połączenie najlepiej sprawdzić pod znanym i lubianym programem NORTON COMMANDER. Jeśli szukasz rozpiski przewodów wchodzących w skład kabla, sprawdź HELP w Nortonowskim TERMINAL'95 (wchodzącym w skład pakietu NC). Jeśli jednak takie listy się powtórzą, opublikujemy mały poradnik domowego elektronika.

• • •

Zamawiam archiwalne numery SECRET SERVICE 16, 6, 7, 8 na adres (...). Michał P, Gdynia

W ten sposób niczego nie dostaniesz, przeczytaj instrukcję zamawiania Archiwaliów – znajduje się ona w każdym numerze. Listy trafiają do redakcji, a zamówienia do odpowiedniego działu wydawnictwa. Drodzy czytelnicy!!! Postępujcie zgodnie z instrukcją, postępujcie zgodnie z instrukcją, postępujcie zgodnie z instrukcją na str. 95!!!

• • •

Powiedz, czy Amiga 1200 lub CD32 jest gorsza od SNES? Dlaczego DOOM i MORTAL KOMBAT 3 jest na SNES, a nie ma go na AMIGĘ? Nienawidzę ID SOFTWARE!!! Bogdan, Katowice

DOOM na SNES oprócz gry zawiera na carcie specjalny CHIP, odpowiedzialny za grafikę 3D, dzięki czemu gra działa i prezentuje się całkiem nieźle (jak na SNES oczywiście). MORTAL KOMBAT 3 już nie jest w tej samej lidze co na PC czy PlayStation, ale faktem jest, że jest. A teraz odpowiedzi: po pierwsze, forsa włożona w konwersję MK3 i DOOM na Amigę według zachodnich mózgów nie zwróci się (i nie zarobi) w wystarczającym stopniu po wydaniu gry. Po drugie, nie na-

Gawędy bez fai

W biznesie wrze. Już od mniej więcej roku wiadomo, że duże firmy kupują małe (żeby było śmieszniej, to czasami jest odwrotnie, vide EIDOS kupujący DOMARK kupujący US GOLD), ale dopiero od niedawna do tego szaleństwa dołączyło nagminne zmienianie barw klubowych przez jednostki ludzkie.

Kilka miesięcy temu Dave Taylor opuścił ID SOFTWARE, by założyć CRACK DOT COM. Niedawno w jego ślady poszedł guru IS John Romero: w zgęstniałej atmosferze odszedł od macierzystej firmy-legendy i stał się głównym udziałowcem DREAM DESIGN. Po stracie tak ważnej indywidualności szefowie ID nie zwlekali z podjęciem odpowiednich kroków: „odbili" znanej z DUKE NUKEM 3D firmie APOGEE/3D REALMS dwóch programistów i designera do poziomów pracujących przy... konkurencyjnej dla QUAKE grze PREY. Zapewne teraz bossowie EPIC MEGAGAMES chowają swoich geniuszy tworzących UNREAL (gra 3D nowej generacji, podobna w charakterze do obu wcześniej wymienionych) gdzieś na farmie w Ohio, bez dostępu do Internetu i telefonu. Nic dziwnego, że np. SCAVENGER nie pozwala swoim pracownikom na kontakty ze światem zewnętrznym!

Na tym jednak nie koniec. MICROPROSE opuścił Sid „Civilization" Meier i założył FIRAXIS. ORIGIN/EA stał się mniejszy o Chrisa „Wing Commander" Robertsa, który założył ANVIL. Zaczęły też krążyć – i to bardzo głośne – plotki o odejściu Petera „Populous" Molyneux z BULLFROG/EA. Dlaczego i skąd te posunięcia tak szanowanych twórców? A po drugie: co to dla nas, graczy, oznacza?

Pierwsze jest proste: ludzie wybitni duszą się w atmosferze wielkich korporacji, zabija to ich kreatywność, rozprasza i... nudzi. Jak twierdzi Molyneux: „W BULLFROG mieliśmy dwa spotkania na tydzień. W EA mam dwa spotkania na kwadrans".

Drugie jest już trudniejsze: zapewnienie sobie większej swobody przez twórców powinno wprawdzie przynosić lepsze produkty, dzięki pełnej wolności kreacji. Otóż nie jest to takie trywialne. Duże koncerny, a zwłaszcza EA, są znane z tego, że najlepiej promują projekty zrobione in-house (czyli wydawca i twórca w jednym). Nie można też lekceważyć logistyki zapewnianej przez gigantów (np. systemy motion capture, które są bardzo drogie), ani plecionej przez nich sieci technologii (np. ORIGIN i BULLFROG wymieniły się fragmentami kodu, dzięki czemu w grach ORIGIN będzie dynamiczny light-sourcing, a w DUNGEON KEEPER finałowym przeciwnikiem będzie znany z serii ULTIMA superbohater Avatar).

Wiele lat temu dinozaury wymarły, a przeżyły małe i słabe ssaki. Ku pokrzepieniu serc wszystkich indywidualistów i małych firm.

Adrian Chmielarz

rzekaj na brak DOOM i sięgnij po jakieś inne gry 3D na Amigę (przecież jest ich całe mnóstwo – BREATHLESS, NEMAC 4, CYTADELA, PROJECT BATTLEFIELD). Co do MORTALA, to szczerze Amigowcom współczuję. Po trzecie, ja kocham ID SOFTWARE za QUAKE. To pierwsza gra, w której poczułem się jak ofiara, a nie jak kat.

• • •

Kupiłem MEGAPACK 5. Pierwszy problem dotyczy FLIGHT UNLIMITED, gdzie można tylko polatać jednym samolotem i tylko w jednej scenerii, a ilość testów w opcji treningowej została obcięta. Czy zostałem oszukany? Drugi problem dotyczy ENTOMORPH, mam Pentium 150 i 32 MB RAM, a on mi pisze „Not enough memory to start game" (...). Andrzej B, Poznań

Zarówno w naszej recenzji (SS'36 str. 34), jak i na pudełku od zestawu MEGAPACK 5 można przeczytać informację, że FLIGHT UNLIMITED znajdujący się w zestawie został okrojony. Padłeś więc ofiarą lenistwa, bo nie chciało ci się przeczytać. Z drugim problemem zgłoś się raczej do serwisu, niech skonfigurują odpowiednio komputer. Może zainstaluj Windows jeszcze raz, może wymień płytkę? Gra powinna chodzić bez problemu!

• • •

Jak się robi SaveGamy? Czy NORTON COMMANDER wystarczy do tego celu? Michał W, Ostrów Wlkp

SG to plik tworzony na dysku przez grę, natomiast ingerencja człowieka to modyfikacja SG w celu podreperowania sobie statusu w grze. Uwaga, Uwaga! Przyśpieszony kurs SaveGamerstwa jest umieszczony w KOMPENDIUM WIEDZY !! Jeszcze dostępne w archiwaliach.

• • •

Gulash, co się dzieje? Kiedyś wychwalałeś PlayStation, a teraz mówisz, że to Saturn jest najlepszą konsolą! Czym spowodowana jest ta nagła zmiana frontu (sugeruję łapówę!)? Zbyszek, Pabianice

Stary, dostałem milion dolców, złoty sygnet, mercedesa, telefon komórkowy, automat VIRTUA FIGHTER 2 i dwie czarne laski (do wachlowania latem) za to, żeby tak dobrze pisać o firmie SEGA. Ludzie! Pamiętajcie, że PLATFORMA SIĘ MNIEJ LICZY, WAŻNE SĄ GRY! A wielka trójka w tej chwili jest po prostu najlepsza. Osobiście mam w domu 3 konsole (SAT, PSX, JAG), a Wicik, który mieszka w tym samym bloku jeszcze 3 (MD, SNES, CD32) czego i wam życzę.

• • •

Słyszałem, że krążki do PlayStation szybko się psują. Czy to prawda? Czy istnieją firmy, które naprawiają zepsute płytki? Mariusz M., Wałbrzych

Też gdzieś słyszałem tę plotkę, czas więc ją obalić. Jest to wierutna bzdura, którą ktoś kiedyś powiedział. Niby dlaczego mają się psuć? Dlaczego firmie SONY ma zależeć na niezadowoleniu swoich klientów? ŻADNE PŁYTY Z GRAMI SAME Z SIEBIE SIĘ NIE PSUJĄ! W redakcyjnej bibliotece jest ponad 50 gier na PSX'a i wszystkie działają bez zarzutu. Chyba, że porysujesz kompakt suwając go po stole, biorąc w tłuste paluchy, podrapiesz gwoździem, albo dasz psu do pogryzienia.

• • •

1. Czy będzie następne KOMPENDIUM WIEDZY?

2. Czy można jeszcze przysyłać ankietę z SS'31?

3. Czy ktoś z was oglądał kiedykolwiek SEA QUEST? Jakie seriale lubicie?

4. Jaki Gulash ma rozmiar podkoszulka?

Raven, Komorów

1. Na 100%, może jeszcze przed nowym rokiem. Zawierać będzie materiały z 1996 roku i oczywiście kupę SUPERÓW, TIPSÓW i GRAFIK od was, kochani czytelnicy!!! Czas się wziąć do roboty – przysyłajcie swoje prace, fuchy i inne wypociny.

2. Można, ale po co? Wyniki ankiety będą w następnym numerze!

3. SEA QUEST namiętnie oglądał Pegaz Ass, STAR TREK User Jama, wszyscy oglądamy X-FILES.

4. Rozmiar L.

• • •

Jestem posiadaczem PeCeta, znudziło mi się tylko granie i granie. Chciałbym zacząć tworzyć jakieś programy lub gry. Podajcie mi nazwy pism lub książek, które poruszają ten temat. Znam dobrze angielski i posiadam programy DOS i Windows. Jestem żółtodziobem, jeśli chodzi o temat tworzenia programów. Pomóżcie!!! Toxic, Warszawa

Podawanie tytułów pism i książek nic raczej nie da, po prostu nic z nich na razie nie zrozumiesz. Programowanie jest trudną i godną podziwu sztuką, zawsze jest coś czego można się nauczyć. Sugestia brzmi następująco: zainwestuj w program KLIK & PLAY, wydanym po polsku i z grubą instrukcją. Program ten przeznaczony jest właśnie dla ludzi, którzy niewiele wiedzą o programowaniu zaś chcieliby coś stworzyć. Programy pisze się przy pomocy gotowych procedur, twoim zadaniem zaś jest opracowanie planu i logicznego ciągu gry. Program otrzymał wysokie notowania u Bergera, który czasem coś sobie tam pisze. Przy jego pomocy możesz napisać nie tylko gry, możesz też tworzyć proste programy użytkowe. Program jest pod Windows. Dla Amigowców podobnym programem-językiem jest AMOS. Nieco później możesz zainwestować w VISUAL BASIC, który może trochę więcej ale za nieco większą cenę (jest trudniejszy).

• • •

Jestem posiadaczem komputera MACINTOSH LC-475. Bardzo proszę o podanie mi spisu gier i adresu firmy, która prowadzi sprzedaż oprogramowania na ten typ komputera. Łukasz M, Stalowa Wola.

O ile mi wiadomo największy polski dystrybutor gier IPS COMPUTER GROUP ma w swojej ofercie coś na Maca, podobnie jak DIGITAL MULTIMEDIA GROUP. Możesz także spróbować kupić zachodnią gazetkę (MACUSER czy coś takiego), na dołączonym kompakcie powinno być dużo demek gier, a w środku będą adresy firm, które chętnie ci je sprzedadzą. Poza tym większość sklepów z sieci Apple Computer ma w ofercie pełną listę oprogramowania na Maca, w tym kilkanaście dobrych gier. Najlepiej zadzwoń do centralnej Jabłkowni (SAD, tel. (0-22) 642-44-71). Mac jako komputer domowy w Polsce raczej się nie sprawdził.

• • •

Razem z tatą mamy w domu dwa PeCety. Szukamy jakiegoś symulatora samolotu, w który można pograć przez kabel. Wyobrażam to sobie tak: jeden dowódca, drugi skrzydłowy lub po prostu head-to-head. Proszę o polecenie takiej gry.

Odpowiada KaYteck: Najlepszy pod tym względem jest symulator F-15 3. Można lecieć razem w jednym samolocie (jeden pilot, drugi strzelec), lecieć razem w jednej eskadrze (jeden dowódca, drugi skrzydłowy) lub stoczyć ze sobą walkę powietrzną (head-to-head). Polecam jeszcze grę FALCON 3.0, a z nowszych niemal wszystkie posiadają opcję gry w sieci (i naturalnie przez kabel). Jeśli natomiast macie mocne sprzęty, to zainteresujcie się symulatorem śmigłowca APACHE. Radzę zapytać sprzedawcę, lub po prostu zadzwonić do dystrybutora.

• • •

1. Czy do 486 SX/25 opłaca się wstawić GUS'a i CD-ROM 2x?

2. Jakich komputerów używacie do robienia gazety?

3. Czy można przysyłać wam rysunki na dyskietkach?

4. Data urodzenia Gulasha?

Marcin KOR...T, Zamość

1. Uczciwie powiem, nie. Najpierw zmień procesor na minimum DX4/100, a dopiero potem drąż dalej.

2. SECRET SERVICE powstaje na kilkunastu PeCetach (testowanie gier), potem to wszystko ląduje na głównych Pentiumach, skąd po obróbce leci na Power Macintoshe. W końcu jesteśmy już prawie 150-tysięcznikiem!

3. Można, zaoszczędza nam to czasu przy skanerach. Nie gwarantujemy jednak, że każdy rysunek będzie wydrukowany.

4. Moja kochana mamusia urodziła mnie 19 stycznia 1975 roku, około 4 rano. Tatuś wypalił ze 3 paczki fajek, denerwował się strasznie. Ale wyszedłem cały i zdrowy.

Sprzedaż Wysyłkowa TOMsoft
Gier Komputerowych
Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel/fax (0-22)7731982
tel. (0-602)67165
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł
Battle Isle	28,00
Dune II	53,00
First Samuraj	29,00
Flight of the Amazon Queen	74,00
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Lords of the Realm	59,00
Megafomania	28,00
Michael Jordan Inflight	24,00
Polanie	53,00
Prawo Krwi	35,00
Skaut Kwatermaster	43,00
Speedway Manager '96	40,00
Swirus	40,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM	
Absolute Zero	127,00
Abuse	127,00
Acces of the Deep	65,00
AH-64 D Longbow	139,00
Anvil of Dawn	138,00
ATF	127,00
Bad Mojo	112,00
Batman Forever	132,00
Battlegrounds Ardenes	103,00
Battlegrounds Gettysburg	103,00
Big Red Racing	123,00
Chaos Overlords	123,00
Command & Conquer	138,00
Command & Conquer - scenariusze	47,00
Conquest of the New World	142,00
Cyber Judas	103,00
Cywilizacja II	127,00
Deadline	113,00
Destruction Derby	112,00
Duke Nukem 3D	127,00
Earthworm Jim	127,00
Encyklopedia Kosmosu	115,00
ESPN Extreme Games	132,00
Fire Fight	127,00
Gender Wars	140,00
Grand Prix 2 Formula 1	127,00
Hist. Europy Międzyw. i Kamp. Wrześniowa	88,00
Ishar Trilogy	86,00
Morlov Affair	113,00
Normality	127,00
Nuke It	93,00
Offensive	129,00
Olympic Soccer - ATLANTA '96	138,00
Olympic Games - ATLANTA '96	138,00
Return Fire	110,00
Ripper	139,00
Risc of the Robots II – Ressurrection	132,00
Screamer	127,00
Sensible Soccer - Euro Champ	132,00
Settlers II	131,00
Shellshock	112,00
Silent Hunter	140,00
Space Bugs	127,00
Speed Haste	127,00
Spycraft	152,00
Space Hulk II	127,00
Stonekeep	133,00
Swat- Police Quest V	139,00
Tekwar ("William Shanter's")	140,00
The "D"	149,00
This Means War	127,00
Top Gun	139,00
Toshiden	181,00
Total Mania	132,00
Touche-Adventures of D-5th Musceteres	98,00
Treasure Quest	170,00
Ultimate Soccer Manager	87,00
Warchammer	157,00
Warcraft II	136,00
Warcraft II - dodatkowe misje	75,00
Wayne Gretzky	131,00
Wing Commander IV	161,00
Witchaven II	122,00
World Rally Fever	121,00
Worms	133,00
Worms - dodatkowe misje	62,00
WWF Wrestlemania	112,00
Zone Raiders	68,00
Zork Nemesis	157,00

AMIGA	
Date Girl	28,00
Dune II	53,00
F-29 Retaliator	38,00
First Samuraj	29,00
Ishar III	41,00
Jurasic Park	52,00
Killing Grounds	86,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Metal Kombat	35,00
Mistrz Polski '96	37,00
Olimpiada '96	29,00
Prawo Krwi	35,00
Primal Rage (A1200)	87,00
Rajd przez Polskę	30,00
Sensible World of Soccer 95/96 EURO	81,00
Shadow Fighter	46,00
Soccer Stars '96	87,00
Super Skidmarks	40,00
Worms	99,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysyłkowej

Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej): Actua Soccer, Adidas Power Soccer, Alien Trilogy, Alone in the Dark (Jack is Back), Cyberia, "D", Descent, Destruction Derby, Doom, Fade to Black, Fifa '96, Gunship, Hi-Octane, Impact Racing, Johny Bazookatone, Kileak the Blood, Krazy Ivan, Loaded, Magic Carpet, NBA Live '96, Need for Speed, NHL Face Off, Olympic Games, Olympic Soccer, Panzer General, Primal Rage, Pro Pinball, Raiden Project, Rayman, Return Fired, Revolution X, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Road Rash, Shellshock, Space Hulk, Street Fighter Alpha, Tekken, Thunderhawk 2, Toshinden 2, Total NBA, Track & Field, View Point, Wing Commander III, Wipeout, Worms, XCom Enemy Unknow i wiele innych.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówionej terminrealizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OBSZERNEJ OFERTY.
POSIADAMY WSZYSTKIE CIEKAWE PROGRAMY BĘDĄCE NA POLSKIM RYNKU.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Z DOLICZENIEM KOSZTÓW PRZESYŁKI. ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE. SZCZEGÓŁOWE KATALOGI PO PRZYSŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ I ZNACZKA Z ZAZNACZENIEM TYPU KOMPUTERA.
NADAL POSIADAMY W OFERCIE C-64, ATARI XE/XL, CD-32.
DOGODNE WARUNKI SPRZEDAŻY HURTOWEJ TEL. 0-22 671-15-55.

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE
03 – 962 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

AIV NETWORKS *ekonomiczna, hit!*	119.00
ABSOLUTE ZERO *strzelanina*	128.00
ACES OF DEEP *symulator podwodny*	65.00
ACTUA SOCCER *piłka nożna*	120.00
A.D.2044 *przyg. Pl. WIN95 2CD*	120.00
ALONE IN THE DARK *przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2 *przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3 *przygodowa*	97.00
ALONE TRILOGY *zestaw 3 cz. Alone*	175.00
ANVIL OF DAWN *role playing*	145.00
ASTERIX *planszowo–przygodowa*	135.00
BATTLE ARENA TOSHINDEN *walki*	185.00
BIG RED RACING *wyścigi*	125.00
BITMAP COMPILATION *5 gier*	48.00
BRET HULL HOCKEY'95 *sportowa*	48.00
BURIED IN TIME *3CD, przygodowa*	145.00
CHAOS CONTROL *strzelanina*	128.00
CHAOS ENGINE *strzelanina*	48.00
CHAOS OVERLORDS *strategia, rpg*	124.00
CHRONOMASTER *przygodowa*	145.00
CIVILIZATION 2 *strategia*	134.00
CRUSADER – NO REMORSE *zręczn.*	134.00
DESTRUCTION DERBY *wyścigi*	119.00
ENCORE *3 gry, przygoda, symulacja*	35.00
EUROFIGHTER 2000 *symulacja*	180.00
EXTREME PINBALL *flipper*	70.00
FADE TO BLACK *przygodowa*	70.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	69.00
FLY AND DRIVE *4 gry*	48.00
FOOTBALL LTD *manager piłkarski*	155.00
GABRIEL KNIGHT 2 *przygod./horror*	145.00
HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	48.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC *strat.*	145.00
INFERNO *symulacja kosmiczna*	95.00
INFERNO SPEC. *+metal box, koszulka*	110.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	115.00
ISHAR TRILOGY *3 części RPG*	89.00
JOHNNY BAZOOKATONE *zręczn.*	119.00
KOSHAN CONSPIRACY *przygoda*	48.00
LION *.. zostałeś lwem!*	145.00
MACHIAVELLI – KSIĄŻĘ *wersja PL*	85.00
MAGIC CARPET 2 *nowa wersja*	134.00
MARCO POLO *strategia, przygoda*	135.00
MORLOW AFFAIR *przygoda, film*	119.00
NORMALITY *przygodowa*	134.00
NOWY TEENAGENT *polska przygoda*	69.00
NUKE IT *misje Duke3D*	95.00
OFFENSIVE *strategiczna, II Wojna Św.*	135.00
OLYMPIC GAMES *Atlanta'96.*	145.00
OLYMPIC SOCCER *piłka Atlanta'96.*	145.00
PRISONER OF ICE *przygodowa, hit*	119.00
RIDDLE OF MASTER LU *przygod.*	145.00
SCOTTISH OPEN *virtualny golf*	48.00
SEA LEGENDS *piraci, handel, przyg.*	145.00
SENSIBLE SOCCER EURO'96	114.00
SETTLERS 2 *strategia*	138.00
SHELLSHOCK *zręcznościowa czołgiem*	119.00
SILENT HUNTER *sym. podwodny*	145.00
SILENT STEEL *4CD, przygodowa*	180.00
STRIP POKER PRO *hazard/film od 18*	135.00
TEKWAR *przygodowa 3D*	145.00
TEMPEST 2000 *super strzelanina*	125.00
TERMINAL VELOCITY *strzel. 3-D*	48.00
TFX *symulator lotniczy, super cena!*	115.00
THE DIG *rysunkowa, przygodowa*	134.00
THE LAST DYNASTY *przygodowa*	87.00
THUNDERHAWK 2 *symulacja*	155.00
TIME GATE – KNIGHT CHASE	135.00
TOP GUN *symulacja*	146.00
TOTAL MANIA *strategia, zręcz.*	135.00
UNIVERSE *przygodowa*	47.00
VIRTUAL CHESS *szachy WIN/WIN'95*	136.00
WARCRAFT 2 *rpg, startegia*	145.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC	79.00
WETLANDS *super strzelanina*	145.00
WITCHAVEN *doom fantasy*	119.00
WITCHAVEN 2 *3D, akcja*	125.00
WORLD RALLY FEVER *wyścigi*	125.00
WORMS *rewelacyjna strategia*	145.00
WORMS REINFORCEMENTS *data dysk*	67.00

AMIGA

*ALFABET ŚMIERCI *przygodowa*	39.00
AMERICAN POKER *karciana 18 lat*	9.50
AMITEKST MINI/PRO *edytor txt*	10.00/40.00
BATTLESTORM *strzelanina*	19.00
BANSHEE *A1200, strzelanina*	48.00
BOO *układanka z TV*	9.50
*BRUTAL FOOTBALL *sportowa*	29.50
BRAIN FODDER *edukacyjny 5 dysk.*	29.50
BUNNY BRICK *arkanoid A600/A1200*	19.00
BURNTIME *strategiczna*	39.00
CO DO GROSZA *monopoly*	26.00
CRAZY CARS 2 *wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA *role play.*	24.00
CYBERFORCE *przygodowa*	29.00
DAN WILDER *przygodowa 3-D*	21.00
DOMAN *walki barbarzyńców*	34.00
DRAGONSTONE *przygodowa–rpg*	39.00
DUNE 2 *superstrategiczna*	54.00
ENERGY MOVER *logiczna*	34.00
EPIC *symulator kosmiczny*	24.00
ESKADRA *samoloty, multi players*	29.00
F-29 RETALIATOR *symulator*	39.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	63.00
*FOOTBALL GLORY *piłka nożna*	39.00
FRANKO *bijatyka*	24.00
GATE 2 FREEDOM *przygodowa*	29.00
*HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	48.00
ISHAR 2 *role playing*	39.00
ISHAR 3 *role playing*	42.00
JAGUAR XJ220 *wyścigi*	24.00
JAMES POND 3 *A1200, platformowa*	29.00
JANOSIK *platformowa*	9.50
JURAJSKI SEN *platformowa*	19.00
JURASSIC PARK *zręcznościowa*	54.00
KAJKO I KOKOSZ *przygodowa*	39.00
KRĘTACZ *logiczna*	14.00
KWIK SNAX *zręczn.–logiczna*	14.00
LAMBORGHINI *wyścigi 1/2 graczy*	39.00
LAST SOLDIER *platformowa*	14.00
LEGION *strategiczna, A1200*	40.00
MAGICZNA KSIĘGA *przygodowa*	24.00
MISTRZ POLSKI'96 *manager 4 dysk.*	39.00
MORTAL WEAPON *strzelanina*	14.00
OLIMPIADA'96 *6 konkurencji*	29.00
ORTOGRAF *słownik ortograficzny*	14.00
PECHOWY PREZENT *przygodowa*	29.00
PINBALL HAZARD *flipper 4 stoły*	29.00
PINKIE *platformowa*	29.00
PINOMANIA *logiczna*	9.50
PISAĆ KAŻDY MOŻE *maszynopisanie*	27.00
POLE WALKI *strategiczna*	21.00
POLTERGEIST *"mówiona" przygodowa*	29.00
PROJECT BATTLEFIELD *strzel. 3–D*	24.00
*ROBINSON'S REQUIEM *role playing*	49.00
ROCKSTAR *manager zespołu muz.*	39.00
ROOSTER 1, 2 *zręcznościowa*	14.00/18.00
*SABRE TEAM *strategiczna*	34.00
SHADOW FIGHTER *nawalanka*	48.00
SHAQ FU *nawalanka z Shaq O'Neal*	48.00
SKAUT KWATERMASTER *przygodowa*	29.00
SKY HIGH STUNTMAN *strzelanina*	9.50
SKELETON KREW *A1200, strzelanina*	39.00
SPEEDWAY MANAGER 2 *manager*	24.00
STARBLADE *przygodowa*	24.00
STORM MASTER *strategiczna*	29.00
STREET HASSLE *nawalanka*	9.50
SUPER STREET FIGHTER II	48.00
SUPER TAEKWONDO MASTER	39.00
TAEKWONDO MASTER *A1200*	29.00
TEENAGENT *A500/A1200 przygodowa*	49.00
THE GAMES *olimpiada*	24.00
TRAPS'N'TREASURES *platformowa*	29.00
UNIVERSE *przygodowa*	47.00
VITAL LIGHT *zręcznościowa*	29.00
WILD CUP SOCCER *sportowa*	29.00
WIZKID *platformowa*	24.00
WOLFCHILD *platformowa*	19.00
WORMS *strategiczna*	99.00
ZOOL2, PREMIER MANAGER 2, LOTUS 3, STAR CRUSADE	55.00

* program posiada specjalną wersję dla A1200

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY *przygodowa pol.*	39.00
BASTION *strategiczna*	49.00
BATTLESTORM *strzelanina*	19.00
BATMAN RETURNS *zręcznościowa*	36.00
BASTION *strat.-fantasy 6 dysków*	49.00
BRIDGE CHALLENGER *karciana*	103.00
BRUTAL FOOTBALL *sportowa*	29.00
BRZDĄC *4 gry dla dzieci*	25.00
BURNTIME *strategiczna*	39.00
CANNON FODER 2 *strzelanina*	48.00
CRAZY CARS 2 *wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA *role play.*	24.00
DUNE 2 *superstrategiczna*	54.00
EPIC *symulacja kosmiczna*	27.00
F–19 *symulator*	18.00
F–29 RETALIATOR *symulator*	39.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	74.00
FOOTBALL GLORY *piłka nożna*	50.00
FRANKO *nawalanka, hit z Amigi*	39.00
HANNIBAL *ver. PL strategiczna*	39.00
HARPOON 2 *strategiczna*	48.00
HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	47.00
IMPERIUM GALACTICA *strategiczna*	19.50
INFERNO *symulacyjna kosmiczna*	95.00
INFERNO SPEC. *+metal box, T-shirt*	115.00
ISHAR 2 *role playing*	39.00
ISHAR 3 *role playing*	45.00
JANOSIK *zręcznościowa*	11.00
JURASSIC PARK *zręcznościowa*	54.00
KA–50 HOKUM *symulacyjna*	48.00
KAJKO I KOKOSZ *przygodowa*	49.50
KINGMAKER *strategiczna*	48.00
KLIK&PLAY *zrób własną grę, WIN*	85.00
KOSMOS *ekonomiczno–strategiczna*	42.00
LAMBORGINI *wyścigi 1/2 graczy*	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95 *manag.*	39.00
LOW BLOW *boks*	29.00
NERVES OF STEEL *docmowata*	42.00
NOC *przygodowa PL 6 dysków*	49.00
ORTOGRAFIA PRO *edukacyjny*	19.00
PIOTRKÓW *strategiczna*	42.00
POLANIE *strategiczna*	55.00
RAMON'S SPELL *przygodowa*	35.00
ROBINSON'S REQUIEM *role playing*	54.00
ROOSTER *zręcznościowa*	29.00
S.S.M. MANAGER PIŁKARSKI	20.00
SABRE TEAM *strategia, komandosi*	39.00
SCOTTISH OPEN *virtualny golf*	48.00
SHADOWCASTER *RPG*	48.00
SKAUT KWATERMASTER *przygod.*	42.00
STARBLADE *przygodowa*	24.00
STARSHIP COMMAND ADVENTURES	49.00
STORM MASTER *strategiczna*	29.00
ŚWIRUS *przygodowa, WINDOWS*	39.00
TEENAGENT *przygodowa pol.*	49.00
TFX *symulator lotniczy*	115.00
THE GAMES *olimpiada*	24.00
TYRIAN *strzelanina*	42.00
UNCOVER IT *arkanoid 18 lat*	24.00
UNIVERSE *przygodowa*	47.00
VINYL BOGINI Z MARSA	30.00
WORMS *strategiczna*	115.00
ZOOL 1 *zręcznościowa*	18.00
ZOOL 2 *zręcznościowa*	18.00

JAGUAR

NAPĘD CD	645.00
JOYPAD BOOMERANG	tel
ATARI CARTS *wyścigi*	230.00
BATTLEMORPH-CD *strzelanina*	230.00
FEVER PITCH SOCCER *piłka nożna*	230.00
HIGHLANDER-CD *zręczn.-przyg.*	230.00
MISSLE COMMAND 3D *strzelanina*	230.00
MYST-CD *przygodowa*	230.00
NBA JAM *super koszykówka*	230.00
POWER DRIVE RALLY	230.00
RUNNER PINBALL *flipper*	230.00
SUPERCROSS 3D *wyścigi*	230.00
i wiele innych tytułów!	

SONY PSX

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD	999.00
DODATKOWY KONTROLER	119.00
AIR COMBAT *symulator*	179.00
ALONE IN THE DARK *przygodowa*	179.00
CRITICOM *nawalanka 3D*	199.00
FIRESTORM *symulator helikoptera*	189.00
JOHNY BAZOOKATONE *platformowa*	189.00
NBA LIVE'96 *koszykówka 3D*	199.00
OFF WORLD INTERCEPTOR *strzel.*	199.00
OLYMPIC GAMES *Atlanta'96*	189.00
OLYMPIC SOCCER *piłka nożna*	189.00
PRIMAL RAGE *walki dinozaurów*	199.00
RIDGE RACER *samochodowa*	199.00
SHELLSHOCK *symulator czołgu*	189.00
WING COMMANDER 3 *4CD sym.+film*	199.00
i wiele innych gier!	

SEGA SATURN

KONSOLA+KONTROLER+GRA DAYTONA	1199.00
DODATKOWY KONTROLER	119.00
CLOCKWORK KNIGHT 2 *platformowa*	195.00
EURO '96 *piłka 3D*	235.00
GOLDEN AXE-DUEL *walki*	215.00
PANZER DRAGON 2 *strzelanina*	235.00
SHELLSHOCK *symulator czołgu*	195.00
SEGA RALLY *wyścigi*	235.00
SHINOBI X *ninja*	195.00
VIRTUA FIGHTER 2 *walki*	235.00
i wiele innych gier!	

GAME BOY

KONSOLA	199.00
EKRAN POWIĘKSZAJĄCY	33.00
ADVENTURES OF LOLO	80.00
ALLEYWAY	60.00
DONKEY KONG LAND	95.00
DOUBLE DRAGON	70.00
JUNGLE BOOK	120.00
KILLER INSTINCT	95.00
LION KING	130.00
MICKEY DANGEROUS	100.00
MORTAL KOMBAT 3	135.00
RODZINA ADAMSÓW	120.00
SMERFY	125.00
SUPER MARIO LAND 3	95.00
SUPER GAME BOY SOCCER	78.00
i wiele innych tytułów!	

WKRÓTCE REWELACJA!!!

SMERFY – GRA PRZYGODOWA W CAŁOŚCI PO POLSKU Z GŁOSAMI AKTORÓW ZNANYCH Z WIECZORYNKI W TV!

Mirage przygotowuje więcej hitów po polsku:
DEUS – znakomita gra RPG zrealizowana przez znaną firmę SILMARILS. Grafika 3D w SVGA, pełny realizm,
TOUCHE – zabawne przygody piątego muszkietera,
SMOCZE HISTORIE – przygodówka nie tylko dla dzieci!

UWAGA! Dla kupujących dwie lub więcej gier na PC CD-ROM zestaw FLY AND DRIVE wartości 48.00 zł za darmo!!!

Aloha! Internet!

Uff! Po trzech ostatnich odcinkach w całości poświęconych MUD-om, ogłaszam oficjalne zamknięcie tego tematu (przynajmniej na jakiś czas). Dziś trochę ciekawostek z szerokiego świata. **Witia Q.**

KARAOKE

Jedno z większych dziwactw Japonii. KARAOKE polega z grubsza na śpiewaniu ulubionych przebojów w rytm melodii i pojawiających się na ekranie słów. Nam, zimnokrwistym Europejczykom, ciężko to pojąć ale już nie tylko w japońskich miastach istnieją specjalne puby gdzie można spędzić miło czas oddając się grupowemu szaleństwu śpiewania.

Na Internecie można znaleźć zarówno odgrywarki jak i spory zestaw melodii z tekstem. Przeciętny Karaoke Player może odgrywać zarówno zwykłe pliki MIDI jak i specjalne pliki .KAR zawierające, oprócz melodii także słowa piosenki, które wyświetlane są w rytm muzyki, na ekranie komputera. Szczególnie polecam KARAOKE wielbicielom Anime -- dzięki niemu mogą poznać teksty piosenek z ulubionych serii. Jak wiadomo japoński jest trudny i bez treningu trudno przy porannym goleniu zanucić bezbłędnie „My Heart ida-senai" lub „Renai no sainou" (Tematy odpowiednio z „Ah! My Goddess" i „Tenchi Muyo").

KISS

Chociaż zabawa w przebieranie lalek znana jest dziewczynkom na całym świecie, to w Japonii znalazła swoje centrum. KISS (skrót od japońskiego słowa KISEKAE) jest programem umożliwiającym ubieranie i rozbieranie postaci na ekranie komputera. Sylwetki oraz zestawy ubrań zapisane są w osobnych plikach, co daje wprost nieograniczone możliwości dodawania nowych zestawów (trzeba je tylko wgrać do katalogu zawierającego program). Dla fanów anime może być to niepowtarzalna okazja do zabawy z postaciami ze znanych filmów (jak się z pewnością domyślacie większość zestawów KISEKAE pochodzi z Japonii).

FAN-FICTION

O raju grafomanów, zwanym FAN-FICTION już na łamach SS wspominałem. Warto jednak przybliżyć tę ideę. Jak bowiem zauważyłem, pomału idea FAN-FICTION po polsku wkrada się na rodzime listy (np. listę sf). O co więc w tym chodzi? Zapewne wiele razy odkładając ulubioną książkę lub kasetę wideo zastanawialiście się, co działo się dalej. Czy żyli długo i nieszczęśliwie czy też może na odwrót? Albo, co by się stało gdyby... FAN-FICTION są właśnie pisanymi przez fanów alternatywnymi historiami dziejącymi się w świecie znanego filmu, serialu, powieści, itp. Najbardziej popularne jest dopisywanie ciągów dalszych lub przerabianie istniejącej fabuły według własnego gustu. Zdarzają się też całkowicie oryginalne opowiadania, jedynie z pożyczonymi bohaterami, lub też, tworzone zwykle dla dowcipu, tzw. CROSSOVERS, czyli mieszanie dwóch różnych światów (np. Star Wars ze Star Trek itp.). Ten typ FAN-FICTION uprawiany jest szczególnie często przez fanów Anime. Ich wynalazkiem jest też „zamiana miejsc" czyli umieszczanie bohaterów jednej serii w sytuacjach i scenerii innej. Osobną kategorią są opowiadania oznaczone jako LEMON, które po prostu zawierają seks.

Pisanie i czytanie FAN FICTIONS daje fanom wiele ubawu, warunkiem jednak jest niezłe zaznajomienie z danym filmem czy książką, tak by zrozumieć wszystkie aluzje. Dla polskiego czytelnika, FF jest także okazją do podciągnięcia się z języka. FF nie są pisane językiem literackim, lecz bardziej potocznym i zubożonym, a co najważniejsze takim jakiego się współcześnie używa. Nie trzeba więc wielkich umiejętności by zacząć czytać, a przy okazji można podłapać sporo obiegowych zwrotów.

WIRUSY

Teraz coś na poważnie. Wirusowe szaleństwo dotarło do Polski pod koniec lat 80. Od tamtej pory wszyscy drżymy o nasze twarde dyski, a rzesze „młodych gniewnych" tworzą kolejne, coraz lepsze wirusy. Napisać wirusa nie każdy umie i być może jest to jakiś powód do programistycznej chwały, jednak rozprowadzenie go po innych komputerach, po to by tam zniszczył dorobek wielu lat pracy zupełnie przypadkowym osobom, to już nie „pomroczność jasna" lecz zwykły wandalizm. Ponieważ autora wirusów niezwykle trudno wyśledzić, nie da się mu wybić takich zabaw z głowy przez zwykłe nakładzenie po ryju, trzeba więc uważnie chronić swój komputer. Na Internecie można znaleźć sporą liczbę programów antywirusowych, które są szeroko rozprowadzane – w dobrze pojętym interesie wszystkich surfujących. Wirusów jest na Internecie na równie wiele, więc podstawa to być czujnym – wróg nie śpi. ■

„Gwiezdne Wojny"
THE Star Wars Fan Fiction Page
http://www2.psyber.com/%7Edebra/sw.htm
Star Wars Stormtrooper Commando
http://members.aol.com/brokeblade/blade.htm

„Star Trek"
C. Bynum – Star Trek Links
http://lynx.fhcrc.org/%7Ecbynum/treklinx.html

„Kosmos 1999"
The Space:1999 Archive: Fan Fiction
http://www.und.ac.za/space1999/fans/fanfiction.html

„Z Archiwum X"
The X-Files-Fanlic Home Page
http://www2.utep.edu/%7Etrevizo/xfl.html
The X-files
http://rschp2.anu.edu.au:8080/XFiles.html

„Ziemia 2"
Earth 2 Fan Fiction FTP Directory
http://www.best.com/pub/ftmexpat/e2/fan-liction/
Rui's Net Fan-fiction Link List From Hell
http://www.io.org/~sirlock/fanfic.html
Fan Fiction Gossamer Archive
http://visi.com/~tvwood/fanfic.htm

„Ah! My Goddess"
The Urd Shrine FanFic Library
http://www.best.com/~falcon/fanfics.htm

„Bubblegum Crisis"
Bubblegum Crush Homepage
http://www.netzone.com/~ozymand/

„Dragonball"
Dragonball Z: The Last Warrior
http://www.warwick.ac.uk/~pypel/warrior.html

„Kimagure Orange Road"
Kimagure Orange College
http://server.berkeley.edu/Anime/KOC/
KOR Fan-Fiction
http://server.berkeley.edu/Anime/KOR/fanfic.html
KOR: Something in Your Eyes
http://www.icnet.net/users/mattj/index_k.html

„Ranma 1/2"
The Best of Ranma Fanfiction
http://www.geocities.com/Tokyo/2084/review.html
Daigakusei-no-Ranma (DnR) Homepage
http://komodo.hacks.arizona.edu/dnr.html

„Robotech"
Robotech: Attention On Deck!
http://198.213.50.1/~jwsmith/acd.html

„Czarodziejka z Księżyca"
Sailor Moon Fanfic Archive
http://pages.prodigy.com/vbaa85a/index.html
Sailor Moon Fanfic Zone
http://www.angelfire.com/free/smfanfics.html
Writer's Corner: Sailor Moon Fan Fiction
http://www.ncf.carleton.ca/~ao472/HomePage.SMFANFIC.html

„Urusei Yatsura"
Urusei Yatsura Fan-fiction
http://www.ottawa.net/~proulx/uy/uyfanfic.htm

„Battle Arena Toshinden"
Toshinden: Arena of Destiny
http://www.io.com/~sycgul/toshinden.html

KISS
(Różne informacje, pliki i użytki)
http://www.bekkoame.or.jp/~h_ozawa/kiss.html
The ISoft KISS Web Page
http://ultrix5.cs.csubak.edu/~jstiles/kiss/
The World of French Kiss

KARAOKE
(Różne informacje, pliki i użytki)
http://www.karaokeusa.com/
http://diamond.idbsu.edu/gas
http://www.cadvision.com/karaoke/
http://www.doowop.com/

Country Midi Files
Windows '95 Sounds, Animation & MPC
http://www.inlobahnos.com/%7Elodcar/webmpc.htm

Programy Antywirusowe
AntiVirus Research Center
http://www.symantec.com/avcenter/
http://www.trend.com.tw/
http://www.antivirus.com/
http://greatbend.com/__bbs__/avirus.htm

Użytki do dźwięku i muzyki
http://www.cdrom.com/pub/simtelnet/msdos/music/
http://www.cdrom.com/pub/simtelnet/msdos/sound/
ftp://garbo.uwasa.fi/pc/sound/
ftp://oak.oakland.edu/SimTel/msdos/music/
ftp://oak.oakland.edu/SimTel/msdos/sound/
http://simtel.coast.net/SimTel/msdos/sound.html/
http://www.cdrom.com/pub/cica/win3/sounds

Dźwięk i muzyka w różnych formatach
ftp://nic.funet.fi/pub/sounds/midi
ftp://ftp.cs.ruu.nl/pub/MIDI/SONGS
ftp://ftp.best.com/pub/waynel/midi/
http://www.cyf-kr.edu.pl/mmedia/music/mid/
ftp://ftp.germany.eu.net/pub/comp/amiga/mods
ftp://sunsite.unc.edu/pub/multimedia/mods
ftp://sunsite.unc.edu/pub/micro/pc-stuff/sounds
ftp://nic.funet.fi/pub/sounds/wav/samples
ftp://sunsite.unc.edu/pub/multimedia/chinese-music
http://sunsite.unc.edu/pub/multimedia/sun-sounds
ftp://nic.funet.fi/pub/sounds/sun-sounds
http://info.fuw.edu.pl/multimedia/sounds
ftp://next-ftp.peak.org/pub/next/sound/sounds/
ftp://csus.edu/pub/NeXT/sounds
ftp://powered.cs.yale.edu/pub/lojban/etymology
http://www.cyf-kr.edu.pl/mmedia/music/voc/
ftp://ftp.tcp.com/pub/anime-manga/sound/

SAVEGAMER

MASTER OF ORION (PC)

W poprzednim numerze złośliwe chochliki usunęły listę „bajerów". Wszystkich zainteresowanych przepraszam, a oto i owa lista:

00h	NIC
01h	RESERVE FUEL TANKS
02h	STANDARD COLONY BASE
03h	BARREN COLONY BASE
04h	TUNDRA COLONY BASE
05h	DEAD COLONY BASE
06h	INFRENO COLONY BASE
07h	TOXIC COLONY BASE
08h	RADIATED COLONY BASE
09h	BATTLE SCANNER
0Ah	ANTI-MISSILES
0Bh	REPULSOR BEAMS
0Ch	WARP DISSIPATOR
0Dh	ENERGY PULSAR
0Eh	INERT STABILIZER
0Fh	ZYRO SHIELD
10h	AUTO REPAIR
11h	STASIS FIELDS
12h	CLOAKING DEVICES
13h	ION STREAM
14h	HIGH ENERGY FOCUS
15h	IONIC PULSAR
16h	BLACK HOLE GENERATORS
17h	TELEPORTER
18h	LIGHTING SHIELD
19h	NEUTRON STREAMS
1Ah	ADVANCED DAMAGE CONTROL
1Bh	TECH. NULLIFIER
1Ch	INERT. NULLIFIER
1Dh	ORACLE INTERFACE
1Eh	DISPLACE DEVICE

Michał Szymanowski, Międzychód

WARLORDS 2 (PC)

Poprawki należy wpisać w pliku SAVE_x.SAV w bajtach 19-22d licząc od początku nazwy miasta. Są tam zapisane typy jednostek możliwych do wyprodukowania.

00h	Giants
01h	Heavy Inf.
02h	Light Inf.
03h	Dwarves
04h	Heavy Cav.
05h	Navy
06h	Archers
07h	Wolfriders
08h	Pegasi
09h	Griffins
0Ah	Catapult
0Bh	Scouts
0Ch	Spiders
0Dh	Light Cav.
0Eh	Orcish Mob
0Fh	Giant Bats
10h	Pikeman
11h	Minotaurs
12h	Elephants
13h	Archons
14h	Giant Worms
15h	Unicorns
16h	Elementals
17h	Wizards
18h	Ghosts
19h	Dragons
1Ah	Demons
1Bh	Devils
1Ch	HERO

PANZER GENERAL (PC)

Zmieniamy plik GAME.SVx. Bajt 20d licząc od początku nazwy jednostki zawiera jej narodowość.

01h	Austria
02h	Belgia
03h	Bulgaria
04h	Luksemburg
05h	Dania
06h	Finlandia
07h	Francja
08h	Niemcy
09h	Grecja
0Ah	Norwegia
0Bh	Węgry
0Ch	Turcja
0Dh	Włochy
0Eh	Holandia
0Fh	USA
10h	Polska
11h	Portugalia
12h	Rumunia
13h	Hiszpania
14h	ZSRR
15h	Szwecja
16h	Szwajcaria
17h	Wielka Brytania
18h	Jugosławia

Marek Łaś, Tarnów

MAGUS (PC)

Modyfikujemy plik SAVED.DAT. Aby stworzyć sobie superpostacie wystarczy znaleźć ich imiona w SG. Kolejne bajty mają następujące znaczenie.

Przesunięcie	Znaczenie
0d-14d	Imię
18d,19d	Położenie w poziomie
20d,21d	Położenie w pionie
22d,23d	Siła
24d,25d	Wiedza
26d,27d	Zręczność
28d,29d	Żywotność (bieżąca)
30d,31d	Moc (bieżąca)
32d,33d	Żywotność (maksymalna)
34d,35d	Moc (maksymalna)
38d,39d	Punkty doświadczenia
42d	Tytuł
64d	Punkty ruchu

Łukasz Wierzbicki, Zamość

4D TENNIS (PC)

Tworzymy nowego gracza (nie wolno modyfikować innych cech niż nazwisko i wygląd) i po wyjściu z gry poszukujemy jego imienia w pliku DNPLAYER.LST. Występujący za nim ciąg bajtów 14 14 ... zmieniamy na FF FF.

4D BOXING (PC)

Tworzymy nowego gracza (nie wolno modyfikować innych cech niż nazwisko i wygląd) i po wyjściu z gry poszukujemy jego imienia w pliku BCDATA1.DAT. Występujący za nim ciąg bajtów 3C 3C ... zmieniamy na FF FF.

Aragorn & Mutti, Gdańsk

WARCRAFT 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.SAV. Pod podane offsety należy wpisać FFh.

Offset	Znaczenie
Ludzie:	
1B8h-1BAh	Pieniądze
1F8h-1FAh	Drzewo

H.C. MULTISERWIS

ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa
tel. (0-22) 38-60-01 do 04 w. 254

KOMPUTERY PC

Jesteśmy przedstawicielem firmy "UNIA", istniejącej na polskim rynku od 1986 roku. Komputery tej firmy posiadają dwuletnią gwarancję.

Przykładowe konfiguracje :

586 DX 133, 4 MB RAM, SVGA 512 kB, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI

HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1375 zł.	1790 zł.	1823 zł.	1867 zł.	1911 zł.	2012 zł.

PENTIUM 100, 8 MB RAM, SVGA 1 MB PCI, FDD 3.5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI

HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1753 zł.	2168 zł.	2201 zł.	2245 zł.	2289 zł.	2390 zł.

DOPŁATY DO:
PENTIUM 120 - 75 zł. PENTIUM 133 - 292 zł.
PENTIUM 150 - 534 zł. PENTIUM 166 - 919 zł.

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

W rozliczeniu przyjmiemy Wasze komputery

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów (płyt głównych, procesorów, pamięci RAM, twardych dysków itp.)

Montujemy CD-ROM'y i karty dźwiękowe.

Gdy zmodernizujesz u nas więcej niż 60 % swojego PC-ta udzielamy dwuletniej gwarancji.

Możesz unowocześnić swój komputer także na raty.

Wymieniamy monitory - Wasze używane na nasze najnowsze firm CTX i DAEWOO od 14" do...

Przyjmujemy komputery z terenu całego kraju

KONSOLE

SONY PLAYSTATION 999,-
SEGA SATURN + GRA 1198,-

Posiadamy ogromny wybór gier

masz grę, która Ci się znudziła - zadzwoń rozwiążemy Twój problem

NOWOŚCI
RESIDENT EVIL (wersja cała polska)
PSX
CYBERIA
PSX
MK 2 Ultimate
SATURN
SATURN
3D Lemmings

W rozliczeniu za konsole przyjmujemy AMIGI

AMIGI

NAJTANIEJ W POLSCE

AMIGA 500 - 400 zł.
AMIGA 1200 - 950 zł.

AMIGA 600 - 500 zł.
AMIGA CD-32 - 400 zł.

SPRZEDAJEMY NA RATY
SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO

U NAS KUPISZ NAJKORZYSTNIEJ

SECRET SERVICE, 00-800 Warszawa 66

238h-23Ah	Ropa naftowa
Orki:	
1B4h-1B6h	Pieniądze
1F4h-1F6h	Drzewo
234h-236h	Ropa naftowa

Marcin „Sierra" Dziwak, Buk

COMMAND & CONQUER (PC)

Bierzemy na warsztat plik SAVEGAME.xxx. Pod offsety 1408d-1410d, 1412d-1414d, 41668d-41670d oraz 41672d-41674d należy wpisać FFh, co da 16 milionów kasy!

Maciej Górnicki, Wołomin

ULTIMA 1 (C-64)

Przy pomocy Action Replaya wgraj plik z nagranym stanem gry o nazwie P0. Ładuje się on od 81E2h do 83ACh.

Offset	Znaczenie
822Dh-8234h	Imię bohatera
823Bh-823Ch	Hits
823Dh-823Eh	Strength
823Fh-8240h	Agility
8241h-8242h	Stamina
8243h-8244h	Charisma
8245h-8246h	Wisdom
8247h-8248h	Intelligence
8249h-824Ah	Coins
825Ah-825Bh	Food
825Ch-825Dh	Experience

Po dokonaniu zmian nagraj plik poleceniem:

S"P0",08,81E2,83AC

kasując wcześniej stary plik.

Marcinus, Pułtusk

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (PC)

Bierzemy na warsztat dowolny SG. Pieniądze są zawsze zapisane pod offsetem 54748d i zajmują cztery bajty. Przesunięcie jest liczone od pierwszej litery imienia piłkarza.

Przesunięcie	Znaczenie
-3d	Narodowość
00h	Albania
...	...
1Ah	POLSKA
...	...
97h	Wyspy Salomona
98h	Custom
-1d	Numer na koszulce
0d	Imię i nazwisko
23d	Pozycja piłkarza+wizerunek
00h	bramkarz brunet
08h	bramkarz blondyn
10h	bramkarz Murzyn
20h	prawy obrońca brunet
28h	prawy obrońca blondyn
30h	prawy obrońca Murzyn
40h	lewy obrońca brunet
48h	lewy obrońca blondyn
50h	lewy obrońca Murzyn
60h	obrońca brunet
68h	obrońca blondyn
70h	obrońca Murzyn
80h	prawy pomocnik brunet
88h	prawy pomocnik blondyn
90h	prawy pomocnik Murzyn
A0h	lewy pomocnik brunet
A8h	lewy pomocnik blondyn
B0h	lewy pomocnik Murzyn
C0h	pomocnik brunet
C8h	pomocnik blondyn
D0h	pomocnik Murzyn
E0h	napastnik brunet
E8h	napastnik blondyn
F0h	napastnik Murzyn
24d	wykluczenia z gry i kontuzje
00h	wszystko Ok
01h	czerwona kartka, pauzuje 1 mecz
02h	czerwone kartki, pauzuje 2 mecze
03h	czerwone kartki, pauzuje 3 mecze
20h	bandaż, podatny na kontuzje
40h	nie zagra w następnym meczu
60h	nie zagra w 2 następnych meczach
80h	nie zagra w 3 następnych meczach
A0h	nie zagra w 4 następnych meczach
C0h	nie wiadomo kiedy zagra
E0h	nie zagra do końca sezonu
25d-28d	Zdolności piłkarza - wpisujemy FFh
29d	Cena piłkarza
00h	25 tys
...	...
30h	15,0 mln
30d-33d	Liczba strzelonych bramek

Mateusz Bartkowski, Wrocław

help

Galina radzi zbłąkanym

7 DNI I 7 NOCY

Kupiłem oryginał tej gry, ale w pudełku były same dyskietki. Pierwszy dzień przeszedłem, a po skończonym stosunku trzeba było wpisać jakieś słowo z instrukcji. Co wpisałem, to wpisałem, grunt, że następnego dnia zamknięte były drzwi do hotelu. Poradźcie, co mam zrobić.

Nic ma innego sposobu, jak mieć instrukcję. Zwróć się po prostu do sklepu gdzie kupiłeś grę, albo też bezpośrednio do dystrybutora – MIRAGE i poproś o wymianę na egzemplarz z instrukcją. A przy okazji, czy naprawdę nie czytałeś opisu 7 DNI... w SS'35? I potem ją kupiłeś?

ENTOMORPH

Mam amulet i gąbkę (wg SS'31) i nie wiem gdzie dokładnie są zwłoki, z których muszę wziąć krew.

Pamiętasz moskity, które zaatakowały wieś? To po ich trupach musisz się rozejrzeć.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Nie mogę znaleźć Dialogów Platona. W SS'1 napisaliście, że powinny być w skrzyni, ale tam nic nie ma.

Po pierwsze „skrzynia", to przewrócony regał, którego tylną ściankę należy zdjąć, po uprzednim odkręceniu śrubek. Po drugie konieczna jest przedtem rozmowa z Costą na Azorach. Po trzecie, Dialogi mogą się znajdować jeszcze w dwóch innych miejscach, również na terenie Barnett College, a więc:

a) Zabierz z biurka w bibliotece gumę do żucia i przyklej ją do zjeżdżalni w kotłowni. Weź woskową figurkę kota i roztop ją w piecu – otrzymasz Dialogi.

b) Wyjmij z lodówki słoik. Pociągnij posążek stojący pod dziurą w suficie i wejdź na górę. Z urny zabierz klucz. Zejdź z powrotem do pomieszczenia z posągiem i przesuń skrzynię. Sejf otwórz kluczem – Dialogi są twoje.

LOTUS 3

Jak się tankuje paliwo?

Po każdym punkcie kontrolnym po prawej stronie jezdni pojawia się szereg czerwonych tablic symbolizujących stację benzynową. Za ostatnią tablicą otwiera się dodatkowy pas ruchu – tzw. pit stop. Zjedź na bok i zatrzymaj się – tankowanie odbędzie się automatycznie. Kiedy uznasz, że masz już wystarczająco dużo paliwa, wciśnij gaz do dechy i jedź odrabiać straty.

PREMIER MANAGER 3

Czy i jak można przełożyć mecz na inny termin?

Niestety nie można – to zależy tylko od pogody (złej).

Mam 486, ale ta gra nie chce mi się odpalić. Przy próbie uruchomienia wyskakuje mi napis EXPANDED MEMORY MANAGER NOT DETECTED. Co robić?

Dopisz do pliku config.sys linijkę DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE EMS. To polecenie spowoduje zainstalowanie managera pamięci EMS, której domaga się gra. Zanim kolejny raz wyślecie list z tego typu pytaniem, przeczytajcie artykuł z działu sprzętowego w SS'20 poświęcony temu tematowi.

SETTLERS

Małe sprostowanko do Helpa z SS'17 – to Kowal „pali w piecu" drewnem, a nie jak było napisane – Płatnerz. Ten potrzebuje węgla.

Co zrobić, żeby w strażnicach było maksimum żołnierzy?

W menu kliknij na ikonce, na której znajdują się głowy dwóch żołnierzy. Pojawi się menu zarządzania obsadą strażnic. Na samej górze są strażnice znajdujące się przy samej granicy, a na dole te stojące w centrum twojego imperium. Obok każdej ikonki są dwa wiersze. Pierwszy określa ilu żołnierzy ma przebywać w strażnicy, a drugi ilu ma zostać po wydaniu rozkazu ataku (jeśli ustawisz na FULL, to żaden nie pójdzie na wojnę).

Jak wymienić cieniaków ze strażnic na tych z jeżem na głowie, którzy są w zamku?

W menu „sprawy wojska" kliknij na ikonce pokazującej żołnierza z jeżem wychodzącego z zamku.

Co oznacza liczba znajdująca się obok miecza, tarczy i ludzika w menu „sprawy wojska"?

Jest to liczba rekrutów, jaką możesz maksymalnie uzyskać jeśli klikniesz na ikonce po lewej stronie, pokazującej chłopa zmienieniającego się w żołnierza (należy klikać na cyfrach).

SIMCITY

Jak ukończyć tę grę? Miasto mam w 100% zabudowane, podatki ustawione na 11%, szmal rośnie, mam już 500,000$ i nic. Populacja jest bardzo duża, 99% wyborców myśli o mnie pozytywnie, 1% nic – z powodu przestępstw.

No to fajnie – powinieneś się cieszyć. Gra nie ma standardowego zakończenia. Jeśli będziesz praworządny i dobrotliwy, to nic na tym nie zyskasz – jak w życiu. Podnieś podatki, ogranicz prawa obywateli, wysprzedaj grunty i fabryki obcemu kapitałowi i obserwuj co się będzie działo.

STRIKER'95

Gdy gram w World Cup zrobioną przez siebie drużyną, to po rozegraniu trzech meczów (po kwalifikacji do dalszych rozgrywek) zmienia mi się skład na taki jaki był początkowo. Co zrobić, aby tak się nie działo?

Niestety w STRIKER nie ma opcji zapamiętującej wpisane własnoręcznie składy, a szkoda, bo jak się widzi, że w naszej reprezentacji gra zawodnik o nazwisku Bydgoszcz, to aż ręce świerzbią, aby go kimś zastąpić.

TORIN'S PASSAGE

Od przyjaciela ślimaków dostałem błoto, za pomocą którego miałem złapać robaczki na drzewie. Położyłem je i schowałem się. Torin rzucił się na nie lecz były za szybkie. Wypadałoby zrobić jakąś pułapkę, tylko jak ją skonstruować?

Wykorzystaj cudowne zdolności Boogla. Rzuć go na błoto. Zamieni się w pudełko. Schowaj się. Kiedy robale zejdą, Boogle złapie je i dostarczy tobie. Do przyrządzenia mięsiwa potrzebna ci jeszcze będzie garść torfu.

UFO ENEMY UNKNOWN

Nie potrafię rozbroić ufoka, nawet jeśli jestem kratkę od niego i naciskam na ikonę żołnierza i przesuwam, ale nie znajduję ufoludka.

Stań tuż obok ufoka i spojrzyj w jego stronę. Teraz skorzystaj ze Stun Roda i po kłopocie.

Nie mogę dać moim żołnierzom czołgu do wyposażenia. Dlaczego?

Czołg razem z żołnierzami możesz transportować na front przy pomocy samolotu. Prawdopodobnie nie ma już w nim miejsca („objętość" jednego czołgu równa jest „objętości" czetrech żołnierzy). Musisz zrezygnować z kilku wojaków, albo z Rudego 102.

WARCRAFT 2

Jak zagrać w zrobione przez siebie scenariusze?

Aby pokonać ten problem trzeba się nieźle nawciskać i nawybierać. A nie owijając w bawełnę należy kolejno klikać opcje:

Single Player Game/Multi Player Game; Custom Scenario; Select Scenario; Type: Built in Scenario; Custom Scenario,

po czym pojawi się lista, w której znajduje się stworzony scenariusz.

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Odcinek 12

Kadesh a prorocy i wizjonerzy przeszłości

Przeciętny odbiorca historycznych powiastek nie zwraca uwagi na źródła wiedzy autorów i ich wartość. Ta dolegliwość nie jest niczym nadzwyczajnym, gdyż dotyka nie tylko czytelników ale i twórców. Ileż to rzeczy podawano jako pewnik, a później okazywało się, że było zupełnie inaczej. Całe dzieciństwo wiedziałem, że pod Legnicą 30 tysięcy Tatarów rozbiło w pył ledwo 8 tysięcy Polaków. Dziś wiadomo, że być może walczyło z 8 tysięcy Mongołów.

Sprawa ma się jeszcze gorzej gdy opisowi poddana zostaje starożytność, chociaż tak bliska czasowo epoka jak epopeja napoleońska wzbudza wiele kontrowersji (np. istnieje kilka wersji składu, uszykowania i rozstawienia wojsk pod Waterloo). Nie dziwmy się zatem, że w poprzednim odcinku wylała się rzeka z wątpliwościami.

Ani siły obu stron, ani zamiary, ani nawet przebieg bitwy nie są dla nas do końca jasne. Ale cóż w takim razie robią różni historycy opisujący tę epokę. Muszą przecież opierać się na jakichś pewnikach. Takimi pewnikami są zasady rządzące gospodarką, systemami społecznymi, sztuką wojenną. Na tych zasadach opiera się nasze widzenie przeszłości.

Tak, ale... No właśnie, tu powstaje kolejne pytanie. Czy rzeczywiście te podstawy są takie solidne? Wydaje się, że nie. Bardzo często współczesny ogląd świata przeważa i wypacza prawdę o przeszłości. Dzisiejsze spojrzenie na wojnę różni się na przykład od tego z przeszłości.

Dziś wojna to totalna mobilizacja całych państw, zaangażowanie wszelkich środków i wszystkich obywateli. Zniszczenia dotykają prawie każdą warstwę społeczną. W przeszłości wojna była bliżej związana ze społecznym i gospodarczym życiem wsi, miast, państw. Tam miała swe korzenie i oddziaływała inaczej na strukturę społeczną.

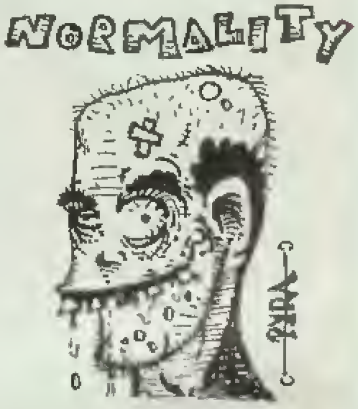
A jaki to ma niby wpływ na samą walkę? Wpływ ten widoczny jest najbardziej w warstwie morale i motywacji do walki. Ponadto odmienne podejście do wojny powodowało większe zróżnicowanie jeśli chodzi o cele wojen i bitew. Niebagatelny był też wpływ na różnice w uzbrojeniu.

Zróbmy jednak pętlę. Czy zmieniło się podejście do wojny i całej jej otoczki, co wpływać ma na zafałszowanie odbioru przeszłości, czy też może tylko oficjalnie wypowiadane teorie utrudniają zrozumienie, a prawdziwe motywy ludzkich postępków i działania pozostały te same?

Cóż, trzeba przyznać, że różnice w gospodarce i strukturze społecznej mają jakiś udział w przemianach, ale z drugiej strony człowiek nie zmienił się na tyle by nie było nici porozumienia z odległymi czasami. To tylko wpływ ideologii i nowych poglądów. Bowiem teorie zmieniają się, ale procesy pozostają.

Najlepszym przykładem dla tych mętnych być może rozważań jest wojna w Czeczenii. Dużo się mówi o wielkiej polityce, geostrategicznej pozycji tego kraiku, ropie, Turcji, imperializmie itp. Tymczasem wydaje się, że prawda leży gdzie indziej, w dwu odwiecznych wymiarach. Oba wiążą się zresztą z tym samym – niezmienną naturą ludzką.

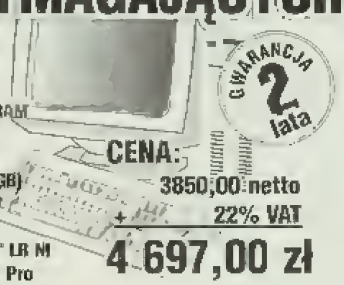
W pierwszym wypadku chodzi o interesy i pieniądze oraz o władzę. Różne grupy interesów wewnątrz Rosji wykorzystują wojnę do swych celów. Trwa walka o wpływy i korzystanie z zysków wojennych. W drugim wypadku chodzi o motywy, myśli i uwarunkowania ludzi podejmujących decyzje. Tu rzeczy nie zmieniły się. Decyzje podejmuje się tak samo trudno czy to w namiocie Cezara, czy za aksamitnymi zasłonami Kremla. Nieszczere twarze współpracowników, sfałszowane dane wyjściowe do podjęcia decyzji, walczące za plecami koterie nastawione na własny interes. Owszem, we współczesnym skomputeryzowanym świecie



z pewnością znajdą się w sztabach zapaleńcy, którzy obliczą że atak w innym miejscu zmniejszyłby straty własne o 5% a przeciwnika zwiększył o 10%. Ale na prawdziwym polu walki zawsze stoi jakiś generał, który zamiast obliczać procenty woli atakować tam, gdzie ma szansę zdobyć jakieś miasto, przełęcz czy szczyt o dobrze wyglądającej na pierwszych stronach gazet nazwie.

Wojna w Wietnamie jest bodajże pierwszą wojną wygraną przez

ZESTAW KOMPUTEROWY dla WYMAGAJĄCYCH



TRITON ATC 1000 A–TREND
Intel Pentium 120 MHz
16 MB RAM
SVGA S3 Trio 764 2MB DRAM
obudowa MINI Tower
FDD 3,5" 1,44 MB
HDD 2140 MB Seagate (2GB)
klawiatura 101 klawiszy
myszka
monitor kolorowy CTX 15" LR NI
karta dźwiękowa zg. z SB Pro
mikrofon i głośniki
CD–ROM Acer 6xSPEED

GWARANCJA 2 lata

CENA:
3850,00 netto
+ 22% VAT
4 697,00 zł

- Możliwość zamiany procesora na CYRIX 150P+ bez dopłaty
- Bezpłatna dostawa i 2 godzinny instruktaż u klienta
- Ewentualne dopłaty za ROZSZERZENIA (ceny netto):

Windows 95 ..... 300,00 zł
32 MB RAM ..... 325,00 zł
Sound Blaster AWE 32 PnP z oprogramowaniem . 550,00 zł
Klawiaturę muzyczną MIDI z oprogramowaniem . 350,00 zł
Drukarka HP 600 .... 600,00 zł
Drukarka HP 850C .. 1500,00 zł
Kartę do montażu filmów z tunerem TV MMI. . 1900,00 zł
Rozszerz. M-JPEG nagrywanie i obróbka filmów .... 1300,00 zł

Nasza firma specjalizuje się w SZYBKICH, WYDAJNYCH, NIEZAWODNYCH i TANICH zestawach !

Zamówienia telefoniczne i informacja: 014 26 00 89,
faksowe: 014 22 38 59
oraz pocztą na adres:
lub osobiście w biurze handlowym, Ip:

P.W. KARAT
ul. Krakowska 2, Ip
33–100 Tarnów

UCIECZKA POD NACISKIEM

Telewizyjny program o grach komputerowych „Escape", wyświetlany już od ponad dwóch miesięcy na falach Polonii 1 zyskał sobie uznanie już ponad półmilionowej widowni. Od połowy września patronat nad telewizyjnymi zmaganiam objął szeroko znany producent komputerów – firma OPTIMUS, która została głównym sponsorem programu.

Tematyka gier zaczyna zataczać coraz szersze kręgi, o czym piszemy już od dość dawna. Niedawne wydarzenia potwierdzają opinię, iż gry stają się ważnym elementem naszego życia. Ogólnopolski program telewizyjny na tak wysokim poziomie, jaki reprezentuje „Escape" to kolejny krok do masowego gierczenia na globalną skalę.

tytuł wzmianki jest parafrazą jednego z najczęściej spotykanych komputerowych komunikatów – „Press Escape".

środki masowego przekazu. Wojowały one z własną armią tak długo, aż ta ostatnia poniosła klęskę. Weźmy jednak przykład z lepiej znanej II Wojny Światowej – Operacja Market-Garden. Niektórzy z jej powodu uważają marszałka Montgomerego za kretyna, inni zaś tłumaczą wszystko pechem i spiskiem nieszczęśliwych okoliczności. Dlaczego jednak tak wątpliwa operacja została podjęta? Ano, cofnijmy się o kilka miesięcy wstecz. Oto Normandia - Brytyjczycy tłuką głową w mur jaki wokół Caen zbudowały dywizje SS. Amerykanie przebijają się na słabiej bronionym skrzydle. Amerykanie wyzwalają Paryż. Amerykanie okrążają Niemców w „worku Falaise", który zostaje niedomknięty od strony brytyjskiej. Amerykański gen. Bradley mógł i powinien, WBREW wcześniejszym ustaleniom, sam zamknąć okrążenie, ale tego nie uczynił (gdyby to zrobił wojna skończyłaby się już w 1944). Czyja wina – Brytyjczyków! Takie podchody towarzyszą wojnie od zarania dziejów. I dobrze jest, gdy osobiste cele dowódców nie stoją w sprzeczności z celami strategicznymi.

(A tak przy okazji, gwoli uciechy amatorów sprzętu – pancerno-zmotoryzowane oddziały USArmy, goniąc za pierzchającymi Niemcami (i nie mogąc ich dogonić), posuwały się WOLNIEJ niż piesze armie Napoleona!)

Co to wszystko ma wspólnego z bitwą pod Kadesh. Zacznijmy od końca. Faraon był pewny siebie, podjął niewłaściwe decyzje, z których trudno było się wycofać. Było męstwo i śmierć w tej bezsensownej wojnie. A tak naprawdę, to do dziś nie wiemy na pewno, w którym roku była ta bitwa, ilu ludzi w niej zginęło i jaki był jej przebieg.

Przy odtwarzaniu bitew w formie gier komputerowych czy planszowych należy dlatego kierować się przede wszystkim wiedzą o wszelkich uwarunkowaniach z przeszłości, odmiennych od naszych (Aztekowie zostali pokonani przez Hiszpanów bo starali się brać jeńców, a nie zabijać ich). Dzięki temu będziemy mieli pewność zbliżenia się nieco do ideału, chociaż nigdy go nie osiągniemy.

Ten daleko postulowany krytycyzm wobec spojrzenia na dawne lata jest szczególnie potrzebny twórcom gier. W innych wypadkach powstają koszmary w postaci planszowej gry AUSTERLITZ gdzie ani ODB, ani przepisy dotyczące przebiegu walk nie oddawały rzeczywistości. Ta bardzo uogólniona gra nasuwa refleksję o wszystkich próbach uogólniania różnych epok bez znajomości rzeczy, czego dowodem jest komputerowy THE WAR COLLEGE.

Paweł Piotrowicz Berger et consortes

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

– Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu

– Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** od złożenia zamówienia.

– Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Megapak 5	129,-
Warcraft 2 'Beyond the Dark Portal' (kontynuacja Warcraft 2)	69,-
AH-64 Longbow	137,-
Grand Prix 2 Formula 1	121,-
Settlers 2	119,-
Olimpic Games	135,-
Deadline	110,-
Ripper	127,-

OFERTA MIESIĄCA

Zestaw Command&Conquer + The Covert Operations (3xCD) 159,-

JUŻ WKRÓTCE:

QUAKE

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47

CoCo International Ltd.

Tel. (036) 22621 w. 4
Tel. 090 301659
Fax (036) 24944

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
7th Guest	59,90	39,92
11th Hours	139,90	99,89
Afterlife by Lucasarts	149,90	106,56
Buried in Time	99,90	73,24
AH Longbow (Jane's)	139,90	99,93
Command & Conquer	144,90	99,93
Command & Conquer Mission	46,90	34,90
C & C Warcraft II Mission	59,90	46,58
Cyberia 2	159,90	109,89
D	144,90	96,56
Dark Force	119,90	83,23
Descent II	154,90	113,22
Duke Nukem 3D	111,11	79,65
Earthworm Jim	139,90	97,56
Earthsiege 2	109,90	73,24
EF2000 (TFX 2)	159,90	71,24
Fade to Black	96,90	109,89
Fire Fight by EA	149,90	103,56
Fifa Int. Soccer 96'	141,90	97,89
Formular 1 Grandprix 2	129,90	93,90
Gabriel Knight II	119,90	86,57
Gender Wars	159,90	113,84
LucasArts Archive (4 pty)	139,90	93,25
Mad Doc Pack (1 - 2)	74,90	53,25
Megapack3	134,90	87,90
Megapak4	134,90	87,90
Megapack5	139,90	89,89
Mortal Kombat III	159,90	109,89
NBA Live 96'	132,90	89,90
Need for Speed	109,90	74,98
NHL 96'	159,90	109,89
Phantasmagoria	149,90	105,22
Rebel Assault	79,90	56,58
REBELL ASSAULT II	129,90	87,56
Riddle of Master Lu	99,90	66,57
Ripper	109,90	79,94
Rise of the Robots 2	118,90	78,03
Settlers 2	129,90	89,72
Shannara	109,90	79,96
Silent Hunter	143,90	103,75
Silent Steel	159,90	113,89
SimCity 2000	79,90	59,89
Speedway Manager	39,90	23,61
Spycraft	159,90	107,59
Syndicate Wars	Tel.	Tel.
T.U.O.R.M.	Tel.	Tel.
Terra Nova	159,90	111,54
The Dig	129,90	86,57
This means War	119,90	76,81
Tie Fighter	129,90	89,90
Under a Killing Moon	99,90	69,95
Urban Runner	139,90	86,57
Warhammer	144,90	99,90
Warcraft 2	143,90	93,59
Warcraft 2 Mission	73,90	45,90
Who shot Johnny Rock	59,90	38,46
Wing Commander IV	164,90	119,26
Zork Nemesis	159,90	105,22
X-Wing Col.	129,90	85,23
Europlus+Prof. Pack	420,00	280,00
M.S. Encarta 96'	134,90	96,15
Mks_Vir	66,90	50,16
Werliefert was 96' ?	529,90	353,65
Adultshare 1-18	22,00	13,90
Shareware	25,00	15,45
Hot Adultpack 6 Pak	149,90	99,90
Sex Machine 6 Pak	149,90	99,90
Seymore 6 Pak	149,90	99,90
Sony Playstation		
Need for Speed	199,90	159,00
NBA in the Zone	199,90	159,00
Tel.	Tel.	Tel.
Pentium 100		21??
Głośniki 100 Watt	149	95
CD Writer Philipps CDD 2000	2379	1667
Joystick Twin Connector	79,90	67,16
Pamięć PS/2 4MB	95	68,50

Nowe Tytuły
Z
169,90
QUAKE
149,90
Sony Playstation
1111,11 zł

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Punkt. Sp. Lublin Begin S.C.
Krakowskie [illegible] 55

Ponad 600 różnych tytułów PC CD ◆ katalog gratis
za zamówienia pocztowe i telefoniczne

Jak śpiewa kabaret OTTO: uroda przemija, robota zostaje. Niestety, pora już oddać TNT w młodsze i zdolniejsze ręce. Kończąc ponad dwuletnią orkę na tipsowo-tricksowym ugorze, chcę pozdrowić wszystkich sympatyków tej rubryki, autorów tipsów zamieszczonych, autorów tipsów niezamieszczonych oraz wszystkich, którzy czytają te słowa (hej, hej!).

Witia Krugłoj

ALONE IN THE DARK 2

PC, Daniel Sadowski

Jeśli chcesz ominąć ogród, na początku gry zabij wszystkich trzech facetów. Nie przesuwając kotwicy idź do końca ścieżki. Tam skręć w lewo. Nie zwracaj uwagi na strzelających do ciebie tylko biegnij. Zobaczysz szarą cegiełkę. Wejdź na nią (przejdź po niej do żywopłotu) i już jesteś w piwnicy.

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Game Boy, Mr.Simon

Światy: 2) 555-4239, 3) 555-6767, 4) 555-8942, 5) 555-4118, 6) 555-8471, 7) 555-2989, 8) 555-6737, 9) 555-6429, 10) 555-1881.

BUBSY

Atari Jaguar, Krzysztof Antczak

Kody do leveli: 2) 392652, 3) 458227, 4) 958936, 5) 739294, 6) 184792, 7) 812615, 8) 781367, 9) 126712, 10) 236721, 11) 673167, 12) 792323, 13) 672328, 14) 782389, 15) 672345.

BUGS BUNNY CRAZY

Game Boy, Mr.Simon

Kody: 2) GAME, 3) SHIP, 4) RACE, 5) WORD, 6) SHOP, 7) SIZE, 8) QUIZ, 9) DOLL, 10) DATE, 11) ZOOM, 12) DISK, 13) GOLD, 14) ZERO, 15) FIRE, 16) ROOT, 17) READ, 18) TAPE, 19) UNIT, 20) SONG, 21) TYRE, 22) LOVE, 23) NOTE.

DUKE NUKEM 3D

PC, Robert „Mrówek" Rewak, Andreas, Robert Walo

Wpisz podczas gry: DNCORNHOLIO – tryb God (nieśmiertelność), DNSTUFF – wszystkie przedmioty, DNITEM – broń i amunicja, DNSCOTTY – następna plansza, DNKROZZ – nieśmiertelność.

Przemysław Bogucki

Na pierwszym poziomie roztłucz ekran kinowy z broni rpg. Znajdziesz amunicję do SHOT GUN'a i urządzenie do latania.

EARTHWORM JIM

Sega MegaDrive, Michał „Misiu" Wasilewski

Gdy zobaczysz rzekę, wejdź do niej i kucnij. Nie zabijesz się, a tylko przejdziesz do następnego levelu.

PC SERWIS
ul. Stroma 43a 01-100 Warszawa
tel/fax. (0-22) 36-88-11 pon.-pt. 10-18
-wykonujemy modernizacje
montujemy dowolne podzespoły:
CD-ROM'y, karty dźwiękowe,
twarde dyski, pamięci, fax-modemy, itp.
w rozliczeniu skupujemy
używane podzespoły
wszystko to wykona za Ciebie nasz
wykwalifikowany personel w dowolnym
miejscu na terenie całej Polski.
-SPRZEDAJEMY NOWE KOMPUTERY
486 xxx
i PENTIUM
2 lata gwarancji
-prowadzimy sprzedaż wysyłkową
lub za pośrednictwem kurierów
CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ-ZADZWOŃ LUB NAPISZ !!!

FLASHBACK

PC, Mach

Kod do ostatniej planszy: NEPTUN.

KID CHAOS

CD32, Garsija i Gonzales

Kody do etapów: 1) ELOIFLLLD-

PA (10żyć), 2) FNQDHLBCOML (10 żyć), 3) GSOANANJNFLC (8 żyć), 4) IRAMRATOSBD (8 żyć).

LEGEND OF ZELDA — LINK'S AWAKENING

Game Boy, Carl Corey

1) Jeśli zbierzesz 20 lub więcej SECRET SHELLS i oddasz je w chatce na UKUKU PRAIRE, twój miecz będzie miał dwa razy większą moc. Jeśli będziesz miał pełną energię życiową, twój miecz będzie mógł strzelać energią. 2) Kompas w DUNGEONS działa następująco: pojedynczy głos/pikniecie – znalazłeś komnatę ze skrzynką z SMALL KEY; melodyjka – znalazłeś komnatę ze skrzynką z NIGHTMARE'S KEY (do komnaty BOSS'A). 3) Żeby wejść do CATFISH'S MAW, level 5, musisz zanurkować (klawisz B) między kamieniami w zaułku. 4) Jeśli masz OCARINA'ę to musisz jeszcze nauczyć się na niej grać – podejdź do MARIN i użyj OCARIN'y (weź do ręki, naciśnij klawisz odpowiadający danej ręce). 5) Na początku gry wpisz się jako ZELDA (nazwij tak swój FILE), zmieni się melodyjka na początku. 6) W VILLAGE LIBRARY spisz strzałki z księgi, którą da się przeczytać mając lupę (bez lupy się nie da). Według tych strzałek poruszaj się we wnętrzu wielkiego jaja. 7) Żeby polatać na kogucie musisz go złapać w ręce (musisz mieć POWER BRACELET).

MEGA BLAST

PC, Grzegorz Mucha

Kody do poziomów: 2) 6721, 3) 9816, 4) 5561, 5) 7639, 6) 5589, 7) 3429, 8) 8160, 9) 4279, 10) 8690, 11) 1018, 12) 2484, 13) 5378, 14) 3243, 15) 6205, 16) 8505, 17) 6179, 18) 1094, 19) 8051, 20) 6926, 21) 3184, 22) 7788, 23) 5961, 24) 5862, 25) 5622, 26) 2460, 27) 3006, 28) 4745, 29) 2701, 30) 9020, 31) 5613, 32) 6712, 33) 9682, 34) 3210, 35) 1862, 36) 8454, 37) 4693, 38) 4278,

39) 1019, 40) 7146, 41) 4991, 42) 1805, 43) 5807, 44) 3102, 45) 8977, 46) 9180, 47) 1377, 48) 9174, 49) 8549, 50) 8309

MICKEY MOUSE

Game Boy, Piotr Zmysłowski

Kod do ostatniej planszy: YTKC.

PS & ICKS

MISJA

Atari XL/XE, Krzysztof Piechaczek, T.M.E

Aby otworzyć czwartą zaporę należy: zebrać dodatkową energię, nie niszcząc min wskoczyć na półkę w taki sposób, by tułów komandosa spowodował detonację miny. Siła wybuchu podrzuci naszego bohatera i tym sposobem znajdzie się on na półce, z której łatwo dojdzie do klucza od czwartej zapory.

NEMESIS

Game Boy, Piotr Zmysłowski, Mr.Simon

Żeby mieć pięćdziesiąt żyć trzeba podczas pauzy wcisnąć: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, B, A, START. Inna kombinacja: Góra, Góra, Dół, Dół, LEwo, Lewo, Prawo, Prawo, B, B, A, A – niespodzianka.

QUAKE

PC, Nez

Wciśnij znak tyldy (~) by przywołać konsolę. Wtedy działają następujące kody: GOD – nieśmiertelność, NOCLIP – przechodzenie przez ściany, IMPULSE 9 – wszystkie bronie, FLY – latanie, KILL – samobójstwo, NOTARGET – niewidzialność.

RIPPER

PC, Nez

Zagadki możesz ominąć wklepując następujące kody: Catherine's Well – ARCADE, Falconetti's Gallery – ARCADE, Catherine's Brain – CAFFEINE, Web Runner's – ZZTOP, Falconetti's Well – HEADACHE, Pegasus – ASPIRIN, Orestes – ARCADE, Odysseus – ARCADE, Falconetti's Book – SPONGE, Anti-Viral – PRETZEL.

SETTLERS

Amiga, Tomasz Bekier

Gdy linia graniczna wroga przebiega wzdłuż twojej granicy, to postaw blisko chorągiewkę i kliknij obydwoma klawiszami myszy. Ukaże się ikona ze strzałkami, za pomocą których możesz przedłużyć drogę wroga na swoją stronę. Teraz możesz budować budynki na swoim terenie za pomocą materiałów i robotników wroga. Gdy zbudujesz warownię, rycerze przyjdą z zamku wroga a teren nadal będzie twój. Po zasiedleniu warowni odetnij od niej wszystkie drogi – pozbawisz przeciwnika rycerzy, osłabiając go. Po zbudowaniu i zasiedleniu innych budynków odetnij je od drogi przeciwnika i podłącz do swojej by produkty szły do twojego skarbca. Jeśli wybudowałeś magazyn, poczekaj z tym aż wróg go najpierw napełni.

SONIC 2

Sega MegaDrive, Michał „Misiu" Wasilewski

W trzecim levelu wskocz na pierwsze drzewo, weź pierścień i podskocz – 5 żyć!

SYNDICATE

PC, Jacek Naruniec

Aby przeładować broń po skończonej misji, sprzedaj dany przedmiot i kup go jeszcze raz. Sprzedajesz i kupujesz po tej samej cenie niezależnie czy jest w nim amunicja czy nie.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3

Game Boy, Mr.Simon

Kody: 1) 310010, 2) 111110, 3) 111112, 4) 133333, 5) 133BB4.

TERMINATOR: FUTURE SHOCK

PC, The Fighter

Najpierw naciśnij CTRL+ALT+/. Pojawi się napis ENTER CODE,

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

Duży wybór – do nauki i do zabawy

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł, gr
3D Pool	9.76
Action Fighter	9.76
Agent Czesio	25.00
Alfabet Śmierci A500	39.00
Alfabet Śmierci A1200	39.00
Alfred Chicken A500	24.40
Alfred Chicken A1200	24.40
Alien Breed 3D A1200	98.80
Alien Target	29.00
American Poker	9.50
American Poker - Data Disk	6.00
Andromeda	12.80
Apidya	28.00
Arnie	17.00
Arnie 2	25.00
Atlantyda	17.00
Banshee A1200	48.00
Barbarian	9.76
Battlestorm	19.00
Bez Kompromisu 500+,600,1200	34.10
Bionic Commando	9.76
Blastaroids	9.76
Blinky's Scary School	17.00
Body Bl. Gal. A1200	79.90
Boot	9.50
Brutal Football A500	29.50
Brutal Football A1200	28.50
Brydż	25.00
Budokan	18.30
Bunny Bricks	19.00
Burntime	39.00
Cadaver	24.40
California Games 2	9.76
Campaign 2	87.00
Cardiaxx	14.60
Carnage A500	17.00
Carrier Command	9.76
Classic Board Games	25.00
Club Football	39.00
Co do Grosza	26.00
Coala	87.80
Colonel's Bequest	24.40
Crazy Cars 2	19.00
Cruise for a Corpse	24.40
Crystal Dragon	36.60
Crystals of Arborea	24.00
Cyber Kick	17.00
Cyberforce	29.00
Dan Walder	21.00
Dangerous Streets	28.00
Dale Girl	28.00
Dale Girl A1200	28.00
Dawn Patrol	61.00
Demon Blue	14.60
Desert Wolf	42.00
Discer	17.00
Doc Croc's Adv. A500	17.00
Doman-Grzechy Ardana	32.00
Dracula	18.30
Dragonstone	39.00
Dreamweb A500	48.80
Dreamweb A1200	48.80
Dune 2	53.00
E-motion	9.76
Edd the Duck 2	17.00
Eksperyment Delfin	34.00
Energy Movie	34.00
Epic	24.00
Eskadra	29.00
Exile	48.80
Explorer	17.00
F-1 Tornado A500	17.00
F-19 Stealth Fighter	18.30
F-29 Retaliator	38.00
Fears A1200	56.00
Final Samurai	28.00
Fist Fighter	17.00
Flight of Amazon Queen	53.00
Football Glory A500	39.00
Football Glory A1200	42.00
Forest Dumb	29.00
Frankenstein A500	17.00
Franko-The Crazy Revenge	23.50
Fury of the Furries	52.40
Future Wars	24.40
Gamepack 4	54.90
Gear Works	14.60
Giełda Światowa	21.90
Gloom A1200	56.00
Gloom De Luxe	61.00
Guardian A1200	32.00
Heimdall 2 A500	48.00
Heimdall 2 A1200	48.00
High Seas Trad. A1200	51.20
Hired Guns	36.60
Hokej na Lodzie	17.00
Hoversprint	14.60
Hoyle Book of Gam. v1	18.30
Hoyle Book of Gam. v2	18.30
Hoyle Book of Gam. v3	18.30
Humans 2	18.30
Impossible Mission 2	9.76
Indiana Jones Action	9.76
Inferior	19.52
Innocent Until Caught	18.30
Inter.Sport Chall.	49.00
International Soccer	25.00
International Tennis A500	17.00
Ishar 2 A500+, 600	38.00
Ishar 3 A500+, 600	41.00
Jaguar XJ220	24.00
James Pond 3 A1200	29.00
Janosik	9.50
Jurajski Sen	20.00
Jurassic Park	52.00
Kajko i Kokosz	39.00
Karciarz	15.60
Killing Grounds A1200/4000	89.00
King's Quest 1	30.50
King's Table	36.60
Kingmaker A500	24.50
Kingpin	30.50
Knights of the Sky	24.00
Koło Szczęścia	12.80
Kosmolot	17.60
Kreslarz	14.00
Kupiec	29.50
Kwik Snax	14.00
Lamborghini	39.00
Lasermania 2	17.00
Last Soldier	14.00
Lazarus	29.50
Legends	61.00
Legends of Valour	24.40
Liga Polska Manager	29.00
Liga Polska Manager'96	37.00
Links - Golf	18.30
Lost in Mine	24.40
Magic Balls	18.30
Magic Coins	12.80
Magiczna Księga	24.00
Manhunter 2 San Frisco	24.40
Master Mind	12.00
Mean Arenas	21.90
Mega Blast	25.00
Mentor	35.00
Metal Kombat	30.50
Miecze Valdgira 2	12.00
Misja Harolda	42.70
Mistrz Polski'96 500+,600,1200	37.00
Mnemotron	17.06
Monster A1200	25.00
Morph A1200	39.00
Mortal Weapon	14.00
Mr Tomato	29.00
Odyssey	47.00
Okręty	17.00
Olimpiada 96	29.00
Operation Harrier	9.76
Operation Stealth	24.40
Oscar A500	25.60
Out to Lunch A1200	24.40
Overkill A1200	24.40
Pechowy Prezent	29.00
Pinball Hazard	29.00
Pinball Illusions A1200	54.00
Pinkie	29.00
Panomania	9.50
Pole Walki	21.00
Poltergeist	25.00
Primal Rage A1200	97.60
Pro Tennis Tour 2	28.00
Project Battlefield	24.00
Project X	30.50
Qwak	30.50
Rajd przez Polskę	30.00
Rall Ch.A500+,600,1200	42.50
Reversi	17.00
Rick Dangerous 1	9.76
Rick Dangerous 2	9.76
Risky Woods	18.30
Road Rash	18.30
Roadkill A1200	32.90
Robins. Req.A500+,600	49.00
Robinson's Req. A1200	52.00
Robocod	9.76
Rockstar	39.00
Rooster	14.00
Rooster 2	18.00
Sabre Team A500	34.00
Sabre Team A1200	40.00
Saper	17.00
Seek and Destroy	28.00
Sen	29.00
Sens. W.of S.-nowe składy	81.00
Sens. World of Soccer	76.00
Shadow Fighter	46.00
Shadow Fighter A1200	46.00
Shaq Fu	48.00
Sink or Swim	25.00
Skarabeusz-Pakiet	17.00
Skarb Templariuszy	29.00
Skaut Kwatermistrz	29.00
Skeleton Krew A1200	39.00
Ski Simulator	9.76
Sky High Stuntman	9.50
Smuś	17.00
Soccer Stars '96	67.00
Soccer Sup. A500+,600	59.78
Soccer Superst. A1200	59.78
Space Quest 1	30.50
Speedway Manager 2	24.00
Sports Legacy A1200	89.00
Śrubokręcik	21.90
Storm Master	29.00
Street Fighter	9.76
Street Hassle	9.50
Stunt Car Racer	9.76
Summer Camp	14.60
Super Stardust A1200	59.78
Super Street Fighter 2	48.00
Super Taekwondo Master	39.00
Super Tennis Champs	48.00
Superskidm. A+A1200	39.50
Surf Ninjas A1200	28.00
Syzyf	17.00
Taekwondo Master A1200	27.00
Tag Team Wrestling A500	17.00
Teenagent	49.00
Teenagent A1200	49.00
Teo	15.86
The Games	24.00
Titanic Blinky	17.00
Tornado 500,600,1200	48.80
Total Carnage A1200	21.90
Traps & Treasures	29.00
Trolls A500	23.10
Trolls A1200	25.60
Truck Racing	17.00
Tyran 500+,600,1200	39.00
Ubek A1200	20.00
Universe	47.00
Uridium 2 A+A1200	26.00
Valbark	17.00
Vicky	17.00
Vital Light	29.00
Whizz A500	24.40
Whizz A1200	24.40
Wild Cup Soccer	29.00
Wild West	17.00
Winter Supersports	23.10
Wieśtoc	19.50
Wizkid	24.00
Wolfchild	19.00
World Cup Year 94	75.80
World Rugby Manager	17.00
Worlds of Legend	24.40
Worms	98.00
Xenon 2	9.76
Xtreme Racing A1200	60.00
Zaklęta Wyspa	24.40
Zeewolf	48.80
Zombie	17.00
Zool 2 A1200	18.30

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

Afryka	14.00
AMISłownik Ang-Pol, Pol-Ang	21.35
AMISłownik Niem-Pol, Pol-Niem	21.35
AMITEKST Mini	12.20
AMITEKST PRO 2.1	47.58
Azja	14.00
Brain Fodder	29.50
Orach Bach	13.40
Digi Booster	26.80
Edukacja	30.50
Eteacher English	30.50
Fizyka	35.30
Geografia	13.40
Geografia Polski	10.40
Geometria	22.57
Hiperst. An-Pol,Pol-An,A500+,600	21.90
Historia	13.40
Historia kl.VII-VIII	30.50
Jęz.Angielski	30.50
Jęz.Niemiecki	30.50
Korepetytor z Fizyki	21.96
Korepetytor z J.Polskiego	21.96
Mały Tales	30.50
Malowanki	12.80
Mini Atlas Polski	21.35
Nauka Jazdy	39.00
Novapaint	35.00
Novapaint IV	45.80
Opera	15.47
Organizator 2.1	19.50
Ortograf - Słownik jęz.Polskiego	14.00
Ortografia	19.00
Ortotris	13.40
Pisarz 3.0	40.80
Pitagoras kl.1,2 Lic.	25.00
Pitagoras kl.3,4 Lic.	25.60
Pitagoras kl.5-6 Podst.	25.60
Pitagoras Matura	25.60
Polonista	39.00
Program Eksperta Giełd.	50.00
Super Ball 1-3 kl.Podst.	31.70
Super Memo v.3.0 A	50.00
Układ Okresowy Pierwiastków	18.30

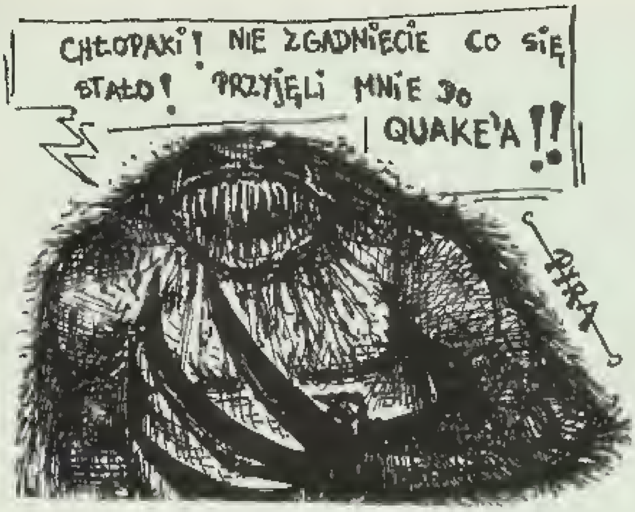
CD32

Alfred Chicken	24.00
Alien Breed 3D	98.00
All Terrain Racing	59.70
Arcade Pool	51.00
Big 6	61.00
Chaos Engine	36.60
Chuck Rock	19.50
Dragonstone	39.00
Fears	71.00
Fire & Ice	36.60
Fly Harder	19.50
Gloom	71.00
Guardian	42.70
Kingpin	42.70
Legends	61.00
Overkill + Lunar-C	24.40
Pinball Illusions	58.00
Premiere	15.60
Roadkill	49.00
Sensible Soccer	41.00
Skeleton Krew	39.00
Soccer Superstars	57.00
Speedball 2	42.70
Sports Legacy	95.00
Strip Pot	30.50
Trolls	45.00
Universe	39.00
Vital Light	19.50
Whizz	46.80
Worms	110.00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

Super Memo 3.0	78.00

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47



można wpisać tu następujące kody: GARBLE – na ekranie będzie pojawiał się tekst kodu lub gwiazdki, VERSION lub VERSIONID – wersja gry, HELLO – wypisanie na ekranie „HELLO", TURBO – przyspiesza grę (można wpisać kilka razy – coraz większe przyspieszenie), SUPERUZI – mocniejsze uzi, BANDAID – życie i zbroja na max., FIREPOWER – wszystkie bronie i max. uzbrojenie, ICANTSEE – pojawia się okienko z widokiem w podczerwieni, WHOAMI – pojawi się tekst „YOU ARE..." z imieniem jakie wybrałeś na początku gry, NEXTMISSION – przejście do następnej misji, COUNTERS – aktualna pozycja i inne dziwne liczniki.

TRANSPORT TYCOON DELUXE

PC, Michał Żukowski

Jeśli wysadzenie jednego pola z farmą, lub wybudowanie na nim jezdni kosztuje majątek, posadź na tym polu drzewko a następnie wysadź je – znacznie mniej zapłacisz. Jeśli LOCAL AUTHORITY nie pozwala ci na wybudowanie w pobliżu miasta stacji, lotniska lub portu to obsadź takie miasto drzewkami aż wskaźnik LOCAL AUTHORITY zmieni się do minimum POOR.

UGH

Amiga, Adam Wojak

Kody do plansz od 10 do 15: PROFRSGUMBY, CONFESS, MITTERMEIER, DIESCHINICKIANGST, INTERESTINGPEOPLE, INSURRANCESKETCH.

WARCRAFT 2

PC, Robert Godziszewski, JAill

Uzupełnienie tipsa z poprzedniego numeru. Podczas misji wciśnij ENTER, na dole ekranu pojawi się napis MESSAGE możesz wpisać tam tajne kody. SHOWPATH – odkrywa całą mapę, GLITTERING PRIZES – zwiększenie ilości złota, drzewa i ropy, VALDEZ lub SPYCOB – dodaje 5000 ropy, NOGLUES – wyłącza pułapki, THERE CAN BE ONLY ONE – wygrywasz z komputerem bez walki.

WITCHAVEN

PC, Radek „Radziu" Sadurski

W czasie gry wciśnij BACKSPACE. Teraz możesz wpisać kody (po każdym z nich wciśnij ENTER): MOMMY – wszystkie napoje, SCOOTER – broń, WANGO – życie i zbroja na max., wszystkie czary i klucze. IDKFA lub RAMBO – natychmiastowa śmierć.

WITCHAVEN 2

PC, Maciej Górnicki

Naciśnij BACKSPACE, wpisz kod i potwierdź ENTER'em: KILLME – śmierć, WEAPONS – bronie, SPELLS – czary, POTIONS – butelki, MARKETING – nieśmiertelność, HEROTIME – chwilowa nieśmiertelność, INVIS – niewidzialność. Użycie czarów: SCARE – straszenie, NIGHTVISION – widzenie w ciemności, OPENDOOR – otwieranie drzwi, FLY – latanie, NOBREAK – broń nie zużywa się, FIREBALL – kula ognia, RAFAEL – zmiana tekstury, KOBOLD – ?, FREEZE – zamrażanie, MAGICARROW – magiczna strzała, NUKE – grzybek (best). Butelki: HEALTH – zdrowie, STRENGTH – siła, CUREPOISON – leczenie zatrucia, RESISTFIRE – odporność na ogień, KEYS – wszystkie klucze, PENTAGRAM – daje klucz na następny level, ARMOR – max. zbroja, SHIELD – tarcza blaszana, SHIELD2 – tarcza drewniana, SHOWOBJECTS – pokazuje rzeczy na mapie, SHOWMAP – cała mapa, ENCHANT – ulepszenie broni, KILLALL – masakra, LEVELXX – skok na dany level (1-15), AMY – ?, RUBEN – pokazuje straszydełko, LIST – współrzędne.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Duży wybór – do nauki i do zabawy

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

PC 3.5"

Gra	zł, gr
3D Pool	9.76
3xLogic Games	25.60
7 Dni 7 Nocy	39.00
Action Fighter	9.76
Alien Breed	36.60
Aran 2	29.50
Bastion	49.00
Batman Returns	36.00
Battle Isle	28.00
Battlestorm	19.00
Bionic Commando	9.76
Blade of Destiny	48.80
Blasteroids	9.76
Body Slam Wrestling	30.00
Bridge Challenger	103.00
Brutal Football	29.00
Brodąc	26.00
Bodokan	18.30
Bureau 13	36.60
Burntime	39.00
Buzz Aldrin's Race	49.50
Cadaver	24.40
Car & Driver	30.50
Carnage	20.70
Carrier Command	9.76
Crazy Cars 2	19.00
Crystals of Arborea	24.00
Dangerous Streets	28.00
Dawn Patrol	67.10
Demon Blue	14.60
Dune 2	53.00
Electro Body	20.00
Epic	27.00
Epic Pinball 3	30.00
Evasive Action	39.00
F-19 Stealth Fighter	18.00
F-29 Retaliator	39.00
First Samurai	28.00
Flight of Amazon Queen	74.00
Football Glory	50.00
Frankenstein	42.00
Fourko	39.00
Fury of the Furries	52.40
Future Wars	24.40
Guilty	36.60
Hannibal PL	39.00
Harpoon 2	48.00
Heimdall 2	47.00
Hired Guns	36.60
Imperium Galactica	19.50
Indiana Jones Action	9.76
International Athletics	20.70
International Soccer	30.00
International Tennis	26.70
Ishar 2	37.00
Ishar 3	44.00
Janosik	11.00
Jazz Jack Rabbit 1	36.00
Jazz Jack Rabbit 2	36.00
Jonny Quest	26.00
Jungle Strike	48.80
Jurassic Park	54.00
KA-50 Hokum	48.00
Kajko i Kokosz	47.00
Kingmaker	48.00
Kick & Play	64.00
Kosmos	42.00
Lamborghini	39.00
Lands of Lore	48.80
Legend of Valour	24.40
Leisure Suit Larry 6	48.80
Liga Polska Manager'95	37.00
Links - Golf	18.30
Lords of the Realm	59.00
Low Blow	29.00
Manager Piłkarski	30.00
Mega Blast	30.00
Mega-lo-Mania	28.00
Michael Jordan in Flight	24.00
MicroProse Soccer	9.76
Midnight Puzzle	35.00
Misja Harcida	42.70
Noc	49.00
One Must Fall 2097	48.50
Operation Combat 2	30.00
Operation Harrier	9.76
Operation Stealth	24.40
Oscar	30.50
Overdrive	46.80
Pair of	40.00
Pinball Illusions	58.50
Piotrków 1939	42.00
Polanie	53.00
Quarantine	36.60
Quest for Glory I	30.50
Rally Championships	34.70
Ramon's Spell	30.50
Rick Dangerous 1	9.76
Rick Dangerous 2	9.76
Risky Woods	18.90
Robinson's Requiem	51.00
Robocod	9.76
Sabre Team	39.00
Scottish Open	48.00
Skaut Kwatermaster	42.00
Sotys	42.00
Space Quest 1	30.50
Spy Master	30.00
Star Crusader	36.60
Stardade	24.00
Starship Command Adv.	49.00
Storm Master	29.00
Stunt Car Racer	9.76
Surf Ninjas	28.00
Tajemnica Statuetki	24.40
Task Force	48.80
Teenagent	47.00
TFX	115.00
The Games	24.00
The Machines	30.00
Tornado	48.80
Transport Tycoon	48.80
Trolls	25.60
TV Sports Boxing	48.30
Tyrian	42.00
Uncover It	23.50
Universe	47.00
Valhalla	24.40
Virtuoso	36.60
Walls of Rome	30.50
Winter Supersports	23.10
World Cup Year 94	89.00
World Rally Fever	95.00
Worms	110.00
Xenon 2	9.76
Zool	18.00
Zool 2	18.00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

Program	zł, gr
Atlas Świata WIN	48.80
Belfer - Fizyka	45.75
Belfer - Ortografia	45.75
English Reader	36.60
Geografia	25.00
Geometria dla każdego	23.18
Grammar Tree	40.20
Historia	25.00
Historia Polski 966-1975	28.00
HYPER ang-pl pl-ang WIN	48.80
Język Angielski	25.60
Język Niemiecki	25.60
Korepetytor z Fizyki	22.57
Literat v.1.0	50.00
Literki Cyferki v.3.0	30.50
Literki Cyferki v.3.0 ANG	36.60
Mała Ortografia	31.10
Mapa Europy v1.2 WIN	39.65
Mapa Niemiec v.1.0 WIN	39.65
Mapa Polski v.6.0 WIN	50.00
Mat 1-2-3	37.20
Matematyka kl.III-IV	25.00
Matematyka kl.VII-VIII	28.00
Matma I-II	61.00
Mistrz Arytmetyki	25.00
Nie rawidzę Ortografii	22.50
Optyka	29.80
Ortografia-PRO	19.00
Pitagoras cz.1 WIN	48.80
Pitagoras cz.2 WIN	48.80
Pitagoras cz.3 WIN	48.80
Pitagoras Lic. III-IV WIN	48.80
Pitagoras Matura WIN	48.80
Polonista	39.00
Słownik Ortografii Polskiej WIN	26.80
TESTY-Historia Najnowsza	48.80
TESTY-Matematyka	40.80
Uzanki	25.00
Układ Współrzędnych	18.30

PC CD ROM

Gra	zł, gr
12th Hour	122.00
1942 Pacific Air War	73.20
Absolute Zero	127.00
Action Soccer	72.00
Actua Soccer	119.00
AH-64D Longbow WIN'95	139.00
Alien Odyssey	119.00
Allied General	149.00
Alone in the Dark 1	43.00
Alone in the Dark 2	73.00
Alone in the Dark 3	97.00
Alone in the Dark Trilogy	163.00
Angel Devoid	133.00
Anvil of Dawn	136.00
Ardeny-Battleground	102.00
Armored Fist	48.80
Asterix-Caesar's Chall.	130.00
ATF	126.00
Bastion ..tka zeł	48.00
Batman Forever	132.00
Battle Arena Toshinden	189.00
Battle Beast	79.00
Big Red Racing	123.00
Bitmap Compilation	48.00
Bloodwings	48.80
Brain Dead 13	105.00
Brett Hull Hockey'95	48.00
Bureau 13	36.60
C&C + Misje Specjalne	176.00
C&C — Misje Specjalne	47.00
Campaign	24.40
Campaign 2	24.40
Cao Lilian	121.00
Chaos Overlords	121.00
Chronicles of the Sword	122.00
Civil War	96.00
Civilization 2	126.00
Combat Air Patrol	48.80
Conquest of the New World	141.00
Cool Croc+Magic Boys	24.40
Crusader - No Remorse	127.00
Cyber Judas	102.00
D	148.00
D-Day America Invaders	177.00
Dark Eye	120.00
Dawn Patrol	73.20
Deadline	112.00
Destruction Derby	112.00
DIG	134.00
Dogz-Your Computer Pet	65.00
Druid	141.00
Duke Nukem 3D	126.00
Earthworm Jim WIN'95	126.00
Elite Plus	24.40
Empire Soccer	24.40
Ercore	35.00
Entomorph	154.00
ESPN Extreme Sports	118.00
Euro Soccer Stars'96	109.80
Eurofighter 2000-TFX 2	180.00
Extreme Pinball	70.00
F-14 Fleet Defender Gold	70.00
Fade to Black	70.00
Fatal Racing	70.00
FIFA Internat. Soccer	39.00
Firefight WIN'95	126.00
Firestorm-Thunderhawk 2	154.00
Flight Commander 2	176.00
Flight of Amazon Queen	89.30
Flight Unlimited	146.00
Football Limited	155.00
Front Lines	73.00
Frontier-First Encounters	70.00
Fury for WIN95	85.00
Gabriel Knight 2	145.00
Game Gun+Crime Patrol	160.00
Gender Wars	140.00
Grand Prix 2	127.00
Grand Prix Manager	87.80
Great Naval Battles 4	98.00
Guilty	36.60
Heimdall 2	47.00
Heroes of Might & Magic	145.00
Iron Blood	100.00
Ishar Trilogy	86.00
Isis	134.00
Johnny Bazookatone	112.00
Kingdom - The Far Reaches	110.00
Kingdom O'Magic	159.00
Lion	139.00
Lords of the Realm	75.00
Machine Hunter-Ksiązę PL	65.00
Magic Carpet 2	85.00
Mechwarrior 2	129.00
MegaPack 5	148.00
MegaTripack v.3	63.00
Michael Jordan	39.00
Mortal Coil	99.00
NHL Hockey'95	39.00
Normality	127.00
Novastorm	48.80
Nowy Teenagent PL	66.00
Nuke It	93.00
Olympic Soccer	137.00
Olympic Summer Games	137.00
Pacific Islands	24.40
Pinball 3D-VCR	78.00
Pinball Illusions	77.00
Pinball World	77.00
Premier Man.3 De Luxe	73.20
Primal Rage	69.00
Prisoner of Ice	119.00
Psychic Detective	85.00
Raven project	98.00
Return Fire	119.00
Ripper	136.00
Road Warrior	73.20
Screamer	127.00
Sea Legends	145.00
Seal Team	39.00
Sensible Socc. Euro'96	132.00
Settlers 2-VENI,VIDI,VICI	131.00
Shadow President	24.40
Shell Shock	112.00
Silent Hunter	139.00
Slipstream 5000	73.20
Soccer Stars'96	102.00
Space Hulk 2 WIN'95	127.00
Space Q 6-Roger Wilco	87.80
Spycraft	152.00
SS37	19.00
SS38	19.00
Stonekeep	132.00
SWAT Police Quest 5	134.00
Synergist	97.60
Tactical Operations	101.00
Terminal Velocity	56.00
The 11th Hour	122.00
The War College	107.90
Till	79.00
Top Gun	138.00
Tornado	48.80
Total Distortion	153.00
Total Mania	131.00
Twilight 2000+Space 1889	24.40
Twój Windows 95	25.60
Ultimate Body Blows	69.50
Virtual Karts	141.00
Walls of Rome	30.50
Warcraft 2	136.00
Warcraft 2 -Expansion Set	74.00
Waterloo-Battleground	122.00
Wayne Gretzky & Stars	130.00
Wing Commander 2	39.00
Wing Commander 4	180.00
Wings of Glory	47.00
Witchaven 2	121.00
Wolfpack	48.80
Woodruff	99.00
World Cup Year'94 (4gry)	91.00
World Rally Fever	121.00
Worlds of Legend	30.50
Worms	132.00
Worms Reinforcements	66.00
WWF Wrestlemania	111.00
Zool	46.30
Zool 2	46.30
Atlas Świata	68.93
Edukacyjna Kolekcja	35.30

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

Program	zł, gr
Elephant	89.00
EuroPlus Business English	215.00
EuroPlus+Flying Colours 1	215.00
EuroPlus+Flying Colours 3	429.00
Historia Międzywojenna	88.00
Historia Świata	69.93
Lingua Land 1	149.00
Lingua Land 5	245.00
My First Incredible Dictionary	119.00
Prosta Droga	84.79
Where's Wally	99.00
Z internetu po polsku	25.60

PRENUMERATA

wariant 1: SECRET SERVICE + SS CD

6 wydań w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5 CD)

119,90 (1.199.000,- starych zł)

wariant 2: SS CD

6 wydań w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5 CD)

99,90 (999.000,- starych zł)

wariant 3: SECRET SERVICE

12 numerów

43,20 (432.000,- starych zł)

wariant 4: SECRET SERVICE

6 numerów

21,60 (216.000,- starych zł)

ZASADY PRENUMERATY

Secret Service można zaprenumerować w jednym z czterech wariantów:

Wariant 1: Przez 6 miesięcy otrzymujesz Secret Service razem z płytką CD. Z przyczyn technicznych zastrzegamy sobie możliwość osobnego wysyłania czasopisma i kompaktu.

Wariant 2: Przez 6 miesięcy otrzymujesz płytkę CD bez Secret Service.

Wariant 3 i 4: Przez 12 lub 6 miesięcy otrzymujesz Secret Service bez płyty CD.

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłat należy dokonywać na czerwonych przekazach pocztowych dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek), prosimy wkleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na załączonym przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Wszelkie reklamacje przyjmowane są w redakcji pod numerem telefonu: (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9:00 – 16:00, lub listownie. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od października, należy dokonać wpłaty do 15 września. Po tym terminie zamówienia przechodzą do realizacji na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

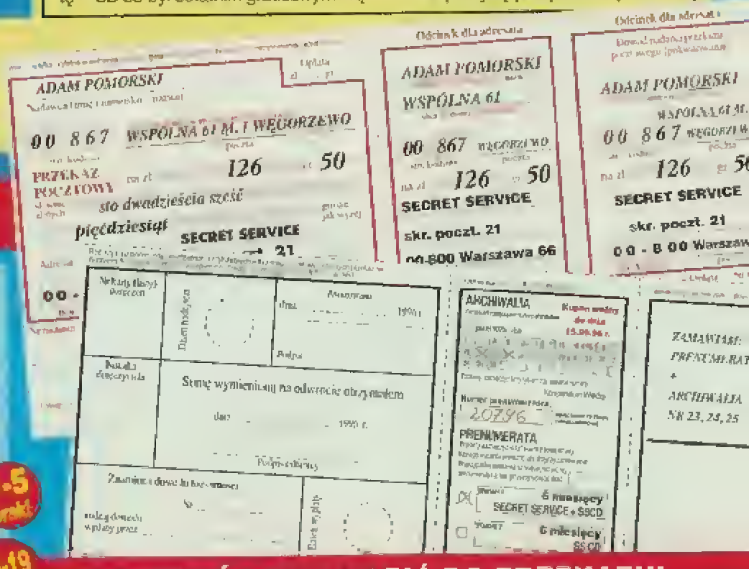
Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie kraju, w cenie detalicznej 19,90 zł. Lista sklepów na str. 14.

W poprzednim numerze chochlik drukarski spowodował zamieszczenie nieaktualnej informacji dotyczącej czytelników posiadających wcześniejszą prenumeratę – CD'38 był ostatnim gratisowym krążkiem. Za pomyłkę przepraszamy.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

SECRET SERVICE

00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21



ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na archiwalia, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS. Następnie, korzystając z poniższej tabelki, dokładnie wyliczyć należną kwotę oraz **KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI**. Otrzymaną kwotę wpisać na przedniej stronie przekazu. Tak wypełniony przekaz należy wysłać pod adresem redakcji, wpisując **WIELKIMI LITERAMI** na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą i numerami domu oraz mieszkania.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	13	1,20 zł	24	1,80 zł	31	2,20 zł
7	80 gr	14	1,20 zł	25	1,80 zł	32	2,20 zł
8	1,20 zł	15	1,20 zł	26	1,80 zł	33	2,20 zł
9	1,20 zł	16	1,60 zł	27	1,80 zł	34	2,20 zł
10	1,20 zł	17	1,60 zł	28	1,80 zł	35	2,20 zł
11	1,20 zł	20	1,60 zł	29	2,20 zł	36	3,00 zł
12	1,20 zł	23	1,80 zł	30	2,20 zł	KOMP.WIEDZY	9,90 zł

1-5 brakt. 18-19 brakt. 21-23 brakt.

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

Kompendium	2 zł	od 9 do 13 szt.	– 1,80 zł
od 1 do 2 szt.	– 1 zł	od 14 do 18 szt.	– 2,60 zł
od 3 do 4 szt.	– 1,20 zł	powyżej 18 szt.	– 5,20 zł
od 5 do 8 szt.	– 1,50 zł		

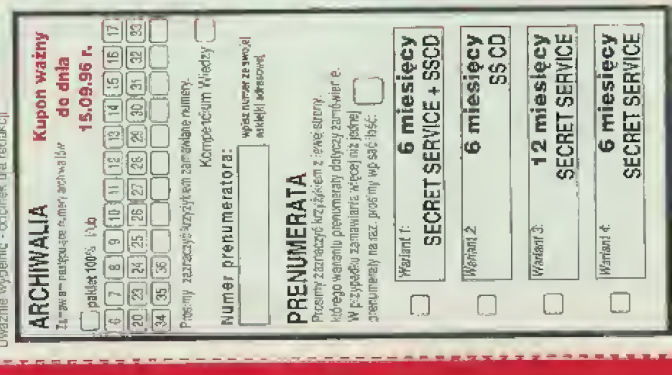
UWAGA! OFERTA SPECJALNA!

PAKIET 100% (numery od 6 do 35 bez 18-22)

40,- zł + 5,20 zł koszty przesyłki = 45,20 zł

WYCIĄĆ I PORZĄDNIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! –>

WYCIĄĆ I PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU!



08.08.1996

KOMPUTERY action

Punkty sprzedaży

KRAKOW
ul. Wadowicka 10
tel./fax (0-12) 66-69-40

PUŁAWY
ul Piłsudskiego 41
tel./fax (0-81) 86-34-02

WARSZAWA
ul. Marszałkowska 77/79
te /fax (0-22) 622-17-75

WROCŁAW
ul Pretficza 4/1
tel /fax (0-71) 61-0

PENTIUM 100 3323zł
PENTIUM 120 3515zł
PENTIUM 133 3776zł
PENTIUM 150 3936zł
PENTIUM 166 4396zł
PENTIUM 200 4854zł

Ceny zawierają podatek VAT

STANDARD model 501

Procesor	Intel Pentium z Certyfikatem Autentyczności
Monitor	Daewoo Color LR NI 14"
Płyta Główna	SOYO SY-5VA2 Chipset i82430VX (Intel Triton)
Pamięć Cache	256 kB (512kB Max) Pipeline burst synchroniczny
Pamięć	8 MB EDO RAM (128 MB Max)
Dysk Twardy	850 MB Enhanced IDE WD Caviar
Napęd FDD	3.5" 1.44 MB Panasonic
Karta Graficzna	PCI 64 BIT DIAMOND Graphics S3 Trio 64 1MB DRAM (2 MB Max)
Kontroler	PCI 32 BIT Enhanced IDE
Obudiwa	Mini Tower Lux
Klawiatura	101-Key Enhanced BTC WIN'95
Mysz	Hi-resolution 300 dpi Serial Dexxa
Porty	2 High Serial, 1 Enhanced Parellel 1 Game Port (16650UARTs & ECP/EEP)

Producent:
Biuro handlowe:

ACTION
00-215 Warszawa, ul.Sapieżyńska 8,
tel./fax (0-22) 635-08-17,
E-mail: action@ikp.atm.com.pl

GUNSMITH CATS

Będąc na zagranicznych wojażach, wielu z was na pewno miało okazję przywieźć sobie jakąś ciekawą rzecz związaną z mangą. Ja np. będąc w Niemczech wstąpiłem do sklepu z komiksami i kupiłem mangę jednego z moich ulubionych rysowników i autorów Kenichi Sonody pt. „Gunsmith Cats".

Wrażenia? Po prostu czad! Typowy przykład tematu panienek z giwerami. Jednakże jak to zawsze u Sonody bywa panienki są superkawaii, a giwery superrealistyczne. Sonoda w ogóle ma hopla na punkcie broni, co widać w „Gunsmith Cats" gdzie szczegółowe odwzorowanie wszelkich rodzajów broni podchodzi prawie pod rysunek techniczny. Kilka razy w komiksie występują opisy pistoletów i ich historia (np. czechosłowackiego pistoletu CZ 75). Autor nie tylko genialnie narysował broń, ale również występujące w mandze samochody. Występują między innymi takie ciekawe egzemplarze jak Shelby Cobra GT 500 (ponad 360 KM), Ford Mustang Mach 1, Lotus Elan z lat 60. czy BMW 628.

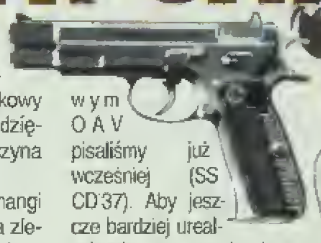
Wróćmy do komiksu. „Gunsmith Cats" to historia dwóch panienek, które prowadzą sklep z bronią w jednej z dzielnic Chicago. Jednak głównym zajęciem dwóch uroczych bohaterek jest łapanie przestępców.

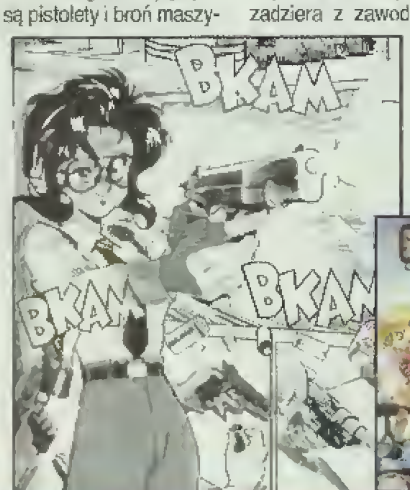
Rally Vincent to ex-glina, a jej specjalnością są pistolety i broń maszynowa. Jest wyborowym strzelcem jak również świetnie prowadzi swoją Cobrę GT 500. Jej partnerka to młodziutka (17 lat) ale zadziorna May Hopkins. May wychowała się na ulicach Chicago i mimo młodego wieku oraz niewinnego wyglądu jest ekspertem od granatów, bomb i materiałów wybuchowych. Ten nietuzinkowy duet jest nie do powstrzymania i dzięki nim bandytom w Chicago zaczyna zagrażać wyginięcie.

Na pierwszych stronach mangi „Gunsmith Cats" Rally Vincent na zlecenie jednego z chicagowskich adwokatów stara się odnaleźć jednego z handlarzy narkotyków, który może dostarczyć wielu cennych informacji departamentowi policji. Niestety Rally zadziera z zawodową morderczynią, która ma zabić zdrajcę. Profesjonalistka kontra inna profesjonalistka. Strzelanina, pogonie, odstrzeliwane kończyny (naprawdę! Rally genialnie odstrzeliwuje palce!) i trup siejący się gęsto gwarantowane.

Na podstawie mangi „Gunsmith Cats" powstało również anime. O kilkuczęściowym OAV pisaliśmy już wcześniej (SS CD 37). Aby jeszcze bardziej urealnić anime w stosunku do mangi, cała grupa realizatorska na czele z Kenichi Sonodą udała się do Chicago na wizję lokalną. Możecie się więc spodziewać, że w anime nie tylko broń i samochody będą odwzorowane jak żywe, ale również wszystkie lokacje, które występują w filmie istnieją naprawdę!

Na górze okładki z oryginalnego japońskiego wydania, a na dole w wersji niemieckiej.





■ Ci którzy surfują po Internecie pewnie słyszeli już o SAILOR STARS. Po seriach SAILOR MOON, SAILOR MOON R, S i SuperS przyszła kolej na najnowszą SAILOR STARS. Wojowniczek jest już osiem (przynajmniej o tylu wiem), a wśród trzech nowych jest Sailor Pluto – strażniczka czasoprzestrzeni, którą poznaliśmy całkiem niedawno.

■ Wspominając o Sailor Moon, z nieoficjalnych źródeł wiemy, że POLSAT będzie kontynuować tę szalenie popularną sagę. Już wkrótce rozpoczną się negocjacje związane z kupnem następnej serii Sailor Moon S. Dowiedzieliśmy się również, że o ile oglądalność i zainteresowanie tym tematem będą wystarczająco duże, POLSAT rozszerzy swój program o inne filmy anime. Decyzje będą podjęte po przeanalizowaniu wyników badań rynku, wykonywanych przez OBOP. Tak więc jeżeli ktokolwiek podejdzie do was z pytaniem czy chcecie więcej Sailorów na POLSACIE, krzyczcie TAAAAAAK!

■ Pamiętacie o piśmie, o którym często wspominaliśmy, czyli o ANIME FX? To jedyne anglojęzyczne pismo, które można było zamówić w całej Europie, definitywnie zawiesiło swoją działalność. Z powodów finansowych ANIME FX nie będzie już wydawane. Dostępne są jednak wciąż egzemplarze archiwalne, w których można znaleźć mnóstwo informacji.

■ Po krakowskim, klubowym fanzinie powstało nowe wydawnictwo redagowane przez fanów dla fanów. „Manga Dojinshi" (dojinshi to po japońsku fanzine) będzie wydawane w Olsztynie przez grupę zagorzałych otaku, a rozprowadzane na terenie samego Olsztyna i również wysyłkowo (za zaliczeniem pocztowym) na cały kraj. Po więcej informacji należy zgłaszać się korespondencyjnie pod adresem: „Manga Dojinshi", Krystian Lubiszewski, Dworcowa 61/53, 10-437 Olsztyn.

■ Po wakacjach ruszyła firma wysyłkowa „Planet Manga", o której wspominaliśmy w poprzednich numerach. W ofercie znajduje się bogaty wybór filmów anime. Wszelkie informacje pod numerem telefonu (0-22) 635-26-67.

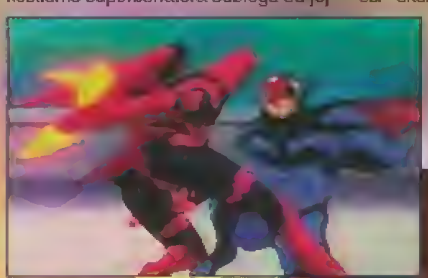
Moldiver w wersji męskiej to kawał chłopa

...ale jako kobitka jest jeszcze lepszy!

Mirai i bez Mol Kostiumu wygląda niczego sobie.

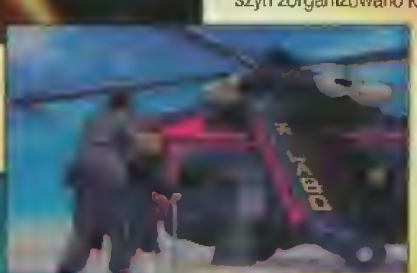
Co by było gdyby młody i genialny naukowiec spełnił swoje marzenia i wynalazł urządzenie zmieniające swojego właściciela w superbohatera? A co by było gdyby młodsza siostra naszego geniusza doszła do wniosku, że wygląd kostiumu superbohatera odbiega od jej wyczucia smaku i dokonała w jego wyglądzie „kilku" zmian, a najmłodszy brat stwierdził, że i on potrafi skonstruować podobne urządzenie? Co by w końcu było gdyby całe to pozornie normalne rodzeństwo wraz ze swoim wynalazkiem zaczęło wchodzić w drogę zwariowanemu profesorowi, którego celem jest posiadanie w swojej kolekcji przykładów największych osiągnięć ludzkości skonstruowanych przez ostatnie dziesięciolecia? Zobaczylibyśmy strasznie zabawny film, pełen humoru, szalonych sytuacji i zwariowanych postaci.

Tak, MOLDIVER to połączenie stylu „super-swietlistych-transformacji" (tak jak w Sailor Moon) i stylu amerykańskich superbohaterów. Pomysłodawcą, reżyserem i twórcą postaci jest Hiroyuki Kitazume, który wcześniej zasłynął jako reżyser i chara-designer kolejnej serii kultowego w Japonii cyklu o dużych robotach GUNDAM pt. „Mobile Suit Gundam Double Zeta". MOLDIVER to jedna z jego najnowszych prac, co zapewnia nam wysoką jakość samej produkcji. Przejdźmy jednak do sedna i powiedzmy parę słów o akcji filmu.



Jedna z ekscytujących transformacji Mirai w Moldivera

Z prawej super śmigłowiec Prof. Amagi z teleporterem w kiblu!



To był jeszcze jeden zwykły dzień w Tokyo XXI wieku. 21-letni Hiroshi Ozora, pracownik Departamentu Technologii w megakorporacji ZIC, był również opiekunem swojej młodszej, siedemnastoletniej siostry Mirai i najmłodszego dwunastoletniego brata Nozomu. Wśród ekranów komputerów i innej aparatury rozstawionej w zaśmieconym pokoju Hiroshi dokonał epokowego odkrycia i skonstruował niewielkie urządzenie o nazwie Mol Unit, dzięki któremu każdy zmieniałby się w umięśnionego superbohatera w masce i pelerynce.

Marzeniem Hiroshi było zostanie sławnym, uwielbianym przez wszystkich bohaterem, co spełniło się już wkrótce, na zorganizowanym przez korporacje ZIC pokazie starych samochodów Formuły 1 z dawnych „szalonych" lat drugiej połowy XX wieku. Dla uświetnienia pokazu wspaniałych retromaszyn zorganizowano konkurs piękności, w którym wzięła udział również... Mirai Ozora. Konkurs piękności wciąż trwał, gdy nagle zgasły światła, a wśród gości zmaterializowały się wielkie, pająkowate roboty. Niszcząc wszystko zaczęły wykradać odrestaurowane bolidy i oblewać gości jakimś świństwem.

Na taką właśnie chwilę Hiroshi trzymał swój wynalazek. Szybko pozbył się ubrania (gdyż inaczej kostium superbohatera nie mógłby działać) i postanowił dokonać przemiany. Wszystkie stojące na scenie Misski dały nogę piszcząc wniebogłosy więc Mirai wraz ze swoją koleżanką nie chciały pozostać w tyle, lecz w panice przewróciły się o stojący nie opodal bolid Formuły 1, który był w zasięgu zainteresowania jednego z pająkowatych robotów.

Już dwa dziewczęce gardła przygotowywały się do emisji nadzwyczaj dużej liczby decybeli, gdy nagle pojawił się On – superbohater. Publika była zachwycona, a najbardziej koleżanka Mirai. Ale superbohater musiał szybko ewakuować się z miejsca swojego debiutu, gdyż limit czasowy działania kostiumu, ustawiony przez Hiroshiego okazał się zbyt krótki.

Cóż za zwariowana historia! Dalej dowiadujemy się, że roboty, które zniszczyły pokaz, były kierowane przez grupę kobiet-androidów, należących do szalonego naukowca Dra Machinegala, który na co dzień jest znanym ale spokojnym Profesorem Amagi, nota bene nauczycielem Horoshiego Ozory z dawnych lat.

Mirai domyśliła się że „Kapitan Tokyo" (bo taką beznadziejną ksywkę wymyślił sobie jej brat) to właśnie Hiroshi i pod jego nieobecność zmienia „troszeczkę" wygląd Moldivera. Co? „Troszeczkę"? Przecież ona zrobiła z umięśnionego superbohatera, seksowną i śliczną superbohaterkę!

Wynalazek brata może ratować ludzi z opresji, ale czy można wykorzystywać go do uganiania się za ukochanym facetem? Mirai często używa Moldivera do własnych celów, które nie zawsze wyjdą na zdrowie społeczeństwu. Ale kto by się tam przejmował jeżeli piękna dziewczyna ratuje kierowcę rajdowego, niszcząc budynki w połowie dzielnicy. Nie bądźmy tacy drobiazgowi...

Mirai Ozora – lat 17, jest troszeczkę ekscentryczną ale w sumie

Prof. Amagi niestety nie wygląda jak Playboy

MOLDIVER

Produkcja: AIC, Oniro, Pioneer '93
Dystrybucja: Pioneer LDCE
Rodzaj: Komedia SF
Pomysł, Reżyseria, Chara Designer: Hiroyuki Kitazume
Muzyka: Kei Wakamura
Czas trwania: 3x60 min.

Okładki kaset całej serii.

MOLDIVER

nieśmiałą osóbką. Uwielbia zakupy i zna się całkiem dobrze na najnowszej modzie. Co jakiś czas startuje w konkursach piękności, które najczęściej wygrywa. Ćwiczy kung-fu ale jest dopiero początkująca. Ta wiedza przydaje jej się w walce z androidkami Dra Machinegala. Szaleńczo kocha się w Kaoru Masaki.

Hiroshi Ozora – 21-letni naukowiec pracujący w megakorporacji ZIC. Jest wielbicielem i kolekcjonerem wszelkich technicznych staroci. Jest trochę fajtłapowaty, a w roli superbohatera bardzo „nieprofesjonalny". Później gdy Mirai zaczyna przywdziewać strój superbohatera lub bohaterki (w zależności od potrzeby) asystuje jej i doradza.

Nozomu Ozora – niepozorny dwunastolatek nie odbiega geniuszem od swojego starszego brata. Niestety nikt tego nie zauważa, tak więc gdy Nozomu dla zabawy konstruuje swoją wersję Moldivera, zaczynają się naprawdę duże kłopoty. Uwielbia śpiewające idolki.

Kaoru Masaki – kolega ze studiów Hiroshi Ozory. Razem studiowali u Profesora Amagiego lecz on postanowił zostać kosmonautą. Aktualnie pracuje w NASA nad programem wysłania człowieka w pierwszą podróż poza układ słoneczny. Na początku

nie za bardzo zdaje sobie sprawę, że Mirai bardzo go kocha ale w końcu odwzajemnia to uczucie.

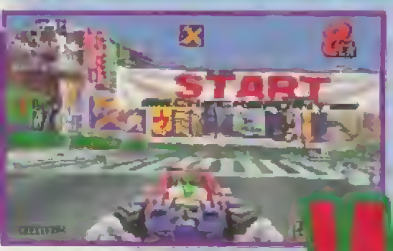
Profesor Amagi / Dr Machinegal – rodzina Profesora Amagiego od lat była związana z techniką. Sam Profesor jest znanym autorytetem w dziedzinie fizyki. Podobnie jak Hiroshi kolekcjonuje techniczne starocie lecz jego obsesją jest posiadanie wszystkich owoców ludzkiej technologii. Jego alter ego to szalony Dr Machinegal który często terroryzuje okolicę aby uzyskać to czego chce. Jego świta to sześć prześlicznych i niebezpiecznych androidek.

■ ■ ■

Miło spędza się czas oglądając te trzy kasety. Animacja jest bardzo dobra, bardzo kolorowa i z fantastycznymi postaciami. Angielski dubbing również jest fantastyczny. Ci co dobrze znają język uśmieją się z dialogów. Obok TENCHI MUYO, MOLDIVER jest kolejną świetną serią wyprodukowaną przez Pioneer Inc., która niemal każdemu powinna przypaść do gustu.

Sayonara
Root-san

WORLD RALLY FEVER



Akcję kontroluje się widząc cały pojazd z tyłu z pewnej odległości. O ile

Skrupulatnie indoktrynowany przez Pejolla i Mr. Root'a czekałem, aż trafi mi się gra mangowa. Kiedy uruchomiłem WORLD RALLY FEVER i zobaczyłem te okrągłe japońskie oczy, których posiadaczka była oczywiście przerośniętą nastolatką o obfitym biuście, byłem pewny – manga!

WORLD RALLY FEVER to bardzo fajowe wyścigi małych pojazdów, które pokonują z dużymi prędkościami rozmaite tory. Gra zachwyca bajecznie kolorową grafiką. Dziesięć tras to dziesięć zupełnie odmiennie przygotowanych krajobrazów. W Szkocji nie braknie posępnych zamczysk, po których hasał Mel Gibson, Francja to oczywiście urocze zameczki położone nad Loarą, Tokio przytłacza swymi wysokościowcami, w Utah na pustynnym torze leżą szczątki dinozaurów. Poza tymi narodowymi symbolami trasa otoczona jest drzewkami, polami, domami, jeziorami, pagórkami... Sporo dzieje się też w pionie – trasy wznoszą się i opadają, co doskonale uwidacznia przesuwanie się kolejnych planów.

Wyścig to szaleńcza jazda bez żadnych reguł. Liczy się tylko zwycięstwo. dosyć łatwo idzie w prostszych wyścigach, to na trudniejszym stopniu trzeba się nieźle napocić żeby nie wylecieć z turnieju. Musisz zająć co najmniej trzecie miejsce, aby zakwalifikować się do następnego biegu.

Sprawę komplikują nie tylko pokręcone tory, ale także liczne niespodzianki poustawiane na trasie. Beczki, kości, murki, owce, kamienie, samochody, strumyki, to tylko mała część różnych „bajerów". Możesz jednak skakać – umiejętność ta powinna zaoszczędzić wielu nieprzyjemnych zderzeń.

Podczas wyścigów nie obowiązują żadne reguły. Możesz dowolnie spychać, przycierać, zajeżdżać drogę i uderzać w pojazdy rywali. Pamiętaj jednak, że oni mogą, a co ważniejsze – ROBIĄ dokładnie to samo. Walka jest ostra i bezlitosna – tylko trzy pierwsze miejsca są premiowane. Rywalizację zaostrza jeszcze możliwość wykręcania rozmaitych nieprzyjemnych świństw – a to możesz podrzucić komuś małą bombę, ewentualnie ustawić na środku trasy jakąś skrzynię. Powyższe niespodzianki dostajesz do jednokrotnego użycia, kiedy przejedziesz tub przeskoczysz przez porozmieszczane gdzieniegdzie na trasie małe bramki. Podczas wyprzedzania staraj się nie zderzać zbytnio – może się zdarzyć, że miast przeciwnika ty wylecisz z trasy i stracisz wiele cennych sekund. Przy zakrętach niekiedy warto używać hamulca, gdyż lepiej zwolnić niż walnąć w bandę.

Zaniżam ocenę, bo gra choć fajna i przyjemna, jest zbyt droga...

KaYteck

Team 17'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) 125 zł